

Illustriertes spielbuch für knaben

Hermann Wagner

Digitized by Google

Hermann Wagner,

Illustriertes Spielbuch für Knaben.

Neunte verbesserte Auflage.

Das

Illustrierte Goldene Kinderbuch.

Mit
vielen Tonbildern, zahlreichen in den Text gedruckten Abbildungen,
kolorierten Bildern, Karten ꝛc.

Dritte Gruppe.

Spiele und Beschäftigungen für die Jugend.

I.

Illustriertes

Spielbuch für Knaben.

Von

Hermann Wagner.

Neunte verbesserte Auflage.

Mit vielen Hundert in den Text gedruckten Illustrationen und Tonbildern.

Leipzig und Berlin.
Verlag und Druck von Otto Spamer.

1888.



Spielbuch für Knaben. 9. Aufl. (Titelb.) Leipzig: Verlag von Otto Spamer.

Illustriertes
Spielbuch für Knaben.

Planmäßig geordnete Sammlung
zahlreicher anregender Belustigungen, Spiele und Beschäftigungen
für
Körper und Geist, im Freien und im Zimmer.

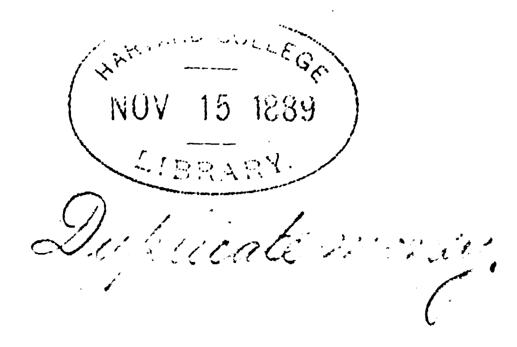
Von
Hermann Wagner.



Neunte verbesserte Auflage.

Mit mehr als 500 Text-Abbildungen sowie acht Tafeln in Buntdruck
nebst einem Titelbilde.

Leipzig und Berlin.
Verlag und Druck von Otto Spamer.
1888.



Cramersche Buchdruckerei in Leipzig.

Aus dem Vorwort zu früheren Auflagen.

Maß zu halten, ist gut! dies gilt für das Spiel ebenso wie für die Arbeit. Ein Junge, der die Schule schwänzt, um dem Rotkehlchenfang nachzulaufen, ist unfein; aber ein Alter, der einem kleinen Burschen Tag für Tag Gebirge von Arbeit aufpackt, so daß dieser seines Lebens kaum froh wird, ist es ebenfalls! Mancher versieht es dabei in bester Meinung. Er weiß, daß heutzutage im Leben viel verlangt wird, wenn man über die untersten Stufen des Daseins etwas hinaus will. Er möchte seinerseits nichts versäumen, um dem Knaben den Weg zum späteren Fortkommen zu bahnen. Aber, wie gesagt, es gilt auch hier, Maß zu halten. Einem Knaben muß täglich sorgsam eine freie Zeit zum Spiel und zur Verwendung nach eignem Gutdünken gelassen werden. Lernt er dadurch einige Vokabeln weniger, so wird er später desto gesünder und kräftiger, praktischer und anstelliger sein. Daraus folgt ferner, daß man einen tüchtigen Buben nicht ausstaffiert wie ein Püppchen und ihn nicht nach dem französischen Modejournal mit Spitzenmanschetten auf den Spielplatz schickt, so daß er weder umhertummeln noch frei hantieren kann. Rein, derb und bequem! sei bei der Spielkleidung Wahlspruch.

Wie oft behandelt man einen Kernjungen wie ein Mädchen und treibt die Ängstlichkeit um ihn weiter, als klug und nötig ist. Der Knabe soll ja später ein Mann werden, der kühlen Mutes selbst dem Tode ins Auge schauen kann — er muß schon früh etwas versuchen, wie soll er sonst lernen das Leben ertragen? Natürlich soll das nicht heißen, daß sich ein Kind mutwillig in Gefahr stürzt; wen man aber immer am Gängelband führt, der wird auf eignen Füßen nie sonderliche Sprünge machen. Ein geborner Tolpatsch fällt freilich aus dem Bette und sticht sich mit der Gabel beim Mittagsbrot.

Die Kinderwelt mit ihren Spielen ist eine eigne Welt für sich, die ebenso ihre Berechtigung hat wie die Welt der Erwachsenen. In ihr herrschen überlieferte Gesetze und Regeln, feste Begriffe von Ehre und Schande, von Recht und Unrecht. Jeder von uns Alten hat es ehedem durchgemacht, aber meist wieder vergessen. Es kam eine Zeit, in der man sich schämte, „ein Kind noch zu sein“, und bei diesem Häutungsprozesse zum angehenden Staatsbürger wurden die alten Anschauungen oft so gründlich abgestreift, daß sie schließlich selbst dem Gedächtnis verloren gingen. Wer Veranlassung hat, sich als Mann wieder in das vom Morgenrot überstrahlte Kinderleben zurück zu versetzen, dem wird die kleine Welt mit ihren Spielen, ihrem Leben und Treiben in ganz anderm Lichte erscheinen.

Eine Menge altgermanischer Feste grünen mit ihren letzten Wurzelschößlingen noch lustig fort als Kinderfeste, wenn sie auch durch spätere Einwirkungen im Laufe eines Jahrtausends vielfach schattiert und anders benannt worden sind. Der Charakter der Jahrhunderte spiegelt sich überhaupt in den Kinderspielen ebenso wider, wie die Eigentümlichkeiten der einzelnen Völker. Gewisse Spiele freilich liegen jedem Kinde gleich nahe; die Bedürfnisse aller Kinder stimmen im wesentlichen überein. Das Kind hat Bedürfnis, seine Glieder zu üben, sie gewandt und gelenkig, stark und flink zu machen, und aus den gleichen Bedürfnissen haben sich dann auch bei den verschiedensten Völkern sehr ähnliche Spiele ergeben. Der in Pelze gewickelte Eskimoknabe treibt den Ball ebenso, wie es bei den Kindern in Deutschland und bei denen auf den Südseeinseln gebräuchlich ist. Die Engländer haben in neuerer Zeit auch gewisse Körperübungen, welche eigentlich in das Gebiet des Sport fallen, z. B. Fahren, Rudern, Fechten u. s. w., ferner nicht ganz ungefährliche Belustigungen mit chemischen und ähnlichen Experimenten, in den Kreis der Spiele für Knaben eingeführt. In Deutschland widmen wir dafür dem Turnen und Schwimmen eine größere Aufmerksamkeit; davon zeugt auch gegenwärtiges Buch, in welches zugleich eine Anzahl leichter und unterhaltender Experimente ungefährlicher Art aufgenommen ist.

Wohlmeinende Kinderfreunde haben an vielen Orten jährliche Kinderfeste gestiftet, aber die wenigsten der letzteren zeigten sich ersprießlich und lebenskräftig. Ein befohlenes Spiel im Festputz mit teilweise fremden Kameraden, beaufsichtigt von Eltern, Lehrern und Magistratspersonen im Frack — das ist ein Treibhausgewächs, welches wenig schmackhafte Früchte bringt. Wer für seine Knaben sorgen will, der verschaffe ihnen fürs erste einen Spielplatz, fürs zweite Zeit, das übrige werden sie sich schon selbst besorgen. Baut man hübsche Schulhäuser für die Kinder, richtet man neuerdings auch, löblich genug, Turnplätze, Bade- und Schwimmanstalten ein, läßt man sich's wohl gar schweres Geld kosten, um ihnen Musikinstrumente anzuschaffen — auf denen sie nicht spielen mögen, und teures, zerbrechliches Spielzeug, mit dem sie nicht spielen können — warum trägt man nicht bei Anlage und Erweiterung der Ortschaften die nötige Sorge, daß auch die Kinder geeignete Plätze erhalten, auf denen sie sich austummeln können?

Die Knabenschar, welche sich selbst überlassen ihre Spiele ausführt, wird bald unter sich Gesetze einführen, die eine ebenso unverbrüchliche Geltung haben, wie jene des Staates. Empfindsame, grillige und eigensinnige Spielverderber, unfeine Spieler, zanksüchtige und gewaltthätige Burschen werden bald ausgemerzt oder genötigt, ihre Unarten zu beseitigen. Die Mehrzahl nimmt Partei für den Schwachen, dem Unrecht geschehen soll, und straft den angehenden Tyrannen nach Gebühr, während anderseits ein tüchtiger Bursche eine Ehre darin sucht, ein gut Teil Schmerz ohne Augenzucken zu ertragen.

In gegenwärtigem Büchelchen habe ich eine Anzahl Spiele, Belustigungen und angenehme Beschäftigungen für Knaben jedes Alters zusammengestellt, — ohne zu meinen, daß der reiche Stoff dadurch völlig erschöpft wäre. Eine Anzahl davon sind schon in andern Büchern beschrieben worden, wieder

andre meines Wissens noch nicht. Die meisten der vorhandenen Spiele sind aus den Vorstellungsweisen der Kinder selbst hervorgegangen; sie sind entstanden, niemand weiß wie, und haben nur örtliche Veränderungen erlitten.

Das vorliegende Spielbuch ist für Knaben bestimmt, außerdem noch für diejenigen unter den Erwachsenen, die sich unter ihren Kindern gern einen Spaß machen. Da ich viele der beschriebenen Spiele ehedem als Junge selber getrieben, andre nachmals mit meinen Kindern versucht, so begrüße ich alle Knaben, große und kleine, denen dieses Büchlein in die Hände kommt, als alter Spielkamerad. Ich habe wahrgenommen, daß es dem Buche gelungen ist, manchem Knaben eine vergnügte Stunde und einen lustigen Abend zu verschaffen, daß also der Zweck erfüllt worden ist, den ich mir gesetzt hatte. Neben den Ernst des wissenschaftlichen Lernens und tüchtigen Arbeitens gehört auch ein heiterer Scherz und ein Schwank, sobald sie in Ehren ausgeführt werden. Der liebe Gott hat den Vögeln den Schnabel nicht bloß zum Körnerpicken wachsen lassen, sondern auch zum Singen, und der Heiland hatte seine Freude an den Kindern, die am Markte saßen, ihren Kameraden pfiffen und Hochzeit oder Begräbnis mit ihnen spielten.

Habt ihr also eure Arbeit gut und sauber vollendet, so entbiete ich euch meinen fröhlichen Gruß zum heiteren Spiel!

Der Verfasser.

Vorbemerkung zur vorliegenden Auflage.

Nachdem die Überarbeitung dieses Buches, welche nach des Verfassers Tode durch einen inzwischen ebenfalls verstorbenen Pädagogen besorgt worden, abermals eine neue durchgreifende Revision wünschenswert gemacht hat, mußte bei der vorliegenden Auflage eine gründlichere Neugestaltung, welche namentlich auf eine planmäßige Anordnung und Entwickelung in den verschiedenen Spielgattungen abzielt, durchgeführt werden. Dabei stellte es sich als zweckmäßig heraus, manche veraltete Ausführungen teils zu beseitigen, teils durch bessere zeitgemäßere Darstellungen und Spiele zu ersetzen. Wir dürfen nunmehr hoffen, daß in der gegenwärtigen Form das Buch ebenso den Anforderungen folgerechter Gliederung wie den Spielbedürfnissen der neuesten Zeit entspricht. Immer aber sind wir, ebenso wie früher, gern bereit, alle Wünsche und Vorschläge, welche der weiteren Verbesserung dieses Buches gelten, bereitwillig entgegenzunehmen, mit der ausdrücklichen Versicherung, ihnen später angemessene Berücksichtigung angedeihen zu lassen.

Im Herbst 1887.

Redaktion und Verlagsbuchhandlung

Dr. M. Lange. Otto Spamer.

Inhalt.

I. Bewegungsspiele und Körperübungen.

3.
Kampfspiele.

1. Zweikampfspiele.

4.
Suchspiele und Ratespiele.

1. Suchspiele mit offenen Augen.

5.
Rundspiele mit Gesang.

6.
Das Ballspiel.

1. Die Ballschule.

II. Kunstspiele und Handfertigkeiten.

18.

Unterhaltende Handfertigkeiten.

1. Bauspiele.

2. Figurenbilden.

3. Papierspiele.

4. Papparbeiten.

5. Holzarbeiten.

6. Schattenrisse und Storchschnabel.

7. Puppentheater.

8. Ausmalen.

9. Formen und Modellieren.

III. Denkspiele und Geistesübungen.

19.

Sprachspiele und Pfänderspiele.

1. Merkspiele.

2. Ratespiele, Fragespiele, Antwortspiele.


Bewegungsspiele und Körperübungen.

Freie Bewegungsspiele ohne Spielgerät.

1. Laufspiele.

1. Reihenlauf. 2. Wettlauf. 3. Haschespiele.

2. Hüpf- und Springspiele.

1. Hinken und Hüpfen. 2. Springspiele.

3. Kampfspiele.

1. Zweikampfspiele. 2. Einer gegen mehrere. 3. Massenkämpfe.

4. Such- und Ratespiele.

1. Suchspiele mit offenen Augen. 2. Suchspiele mit verbundenen Augen. 3. Raten von Personen. 4. Gegenstände-Raten.

5. Geregelte Rundspiele.

Verschiedene Ringelreihen in Begleitung von Gesang.

Bewegungsspiele mit erforderlichem Spielgerät.

6. Ballspiele.

1. Ballschule. 2. Fangballspiele. 3. Treffballspiele. 4. Fangball mit Treffball. 5. Treibball und Schlagball. 6. Wurfball und Rollball.

7. Kugel- und Kegelspiele.

1. Fangen und Werfen. 2. Kugeltreffen. 3. Grubenspiele. 4. Kugeltreiben und Kegelspiele.

8. Wurf- und Schleuderspiele.

1. Kleine leichte Wurfstücke. 2. Steine und Stöcke. 3. Ringe, Reifen, Scheiben. 4. Bumerang und Schleuder.

9. Ziel- und Schießspiele.

1. Ring- und Vogelstechen. 2. Wurfspieße. 3. Blaserohr, Bogen und Armbrust.

10. Allerlei Spielwerk.

1. Schaukelspiele und Stelzenlaufen. 2. Fangspiele und Schlagspiele. 3. Treib- und Drehspiele.

Körper- und Leibesübungen.

11. Turnspiele.

1. Freiübungen. 2. Gerätübungen.

12. Tummelspiele im Wasser.

1. Baden und Untertauchen. 2. Schwimmübungen. 3. Schwimmkünste. 4. Schwimmspiele.

13. Schnee- und Eisvergnügungen.

1. In und auf dem Schnee. 2. Auf der Eisfläche.



Bewegungsspiele.

Hat der Knabe einen längeren Weg zurückzulegen und soll doch rasch wiederkommen, so vertreibt er sich unterwegs die Zeit auf der glatten Straße mit Reifschlagen. So thaten's schon die Kinder der alten Griechen vor zweitausend Jahren. Sie wählten die Reifen von der Höhe der Hüfte oder der Brust und ließen sich Blechstückchen oder auch kleine Glöckchen innen am Reif lose annageln, damit der Reif auch hübsch Musik mache. Zum Schlagen dient ein Stab, etwa zwei Spannen lang. Der Reif wird mit Bindfaden oder Draht fest zusammengebunden. Ist der Reif größer, so macht sich ein gewandter Knabe auch ein Vergnügen daraus, während des Laufens gelegentlich durch den Reif hindurchzuspringen, ohne daß derselbe im Rollen gestört wird. Durch beharrliche Versuche und längere Übung kann der Knabe sich auch die Geschicklichkeit aneignen, daß er den Reif mit dem durchgesteckten Stabe emporschleudert und ihn beim Herabfallen doch nicht aus dem Rollen kommen läßt.

Das Reifspiel ist eine ebenso gesunde wie belustigende Übung in frischer Luft und spornt zugleich den Wetteifer der Knaben, wenn sie in der eignen Ausstattung wie in der gewandten Lenkung des Reifes einander übertreffen wollen. Wer z. B. auf einer vorausbestimmten Weglänge den Reif mehrere Male, ohne ihn fallen zu lassen, hin und her treibt, erlangt den Siegespreis.

Absichtlich haben wir mit dieser Belustigung den Reihen unsrer Spiele eröffnet, weil das Reiftreiben, so einfach und leicht es äußerlich erscheint, doch alle Grundzüge der Bewegungsspiele überhaupt in sich vereinigt. Es strengt gleichzeitig die oberen wie unteren Gliedmaßen, die Arme und Beine

an, schärft die Aufmerksamkeit, um auf dem Wege etwaigen Hindernissen zu entgehen, stärkt mit dem Wetteifer den Ehrtrieb und bedingt endlich ein bestimmtes vorgerichtetes Material.

Bei der weiteren Zusammenstellung unsrer Spiele werden wir nun von den einfacheren Übungen ausgehen und stufenweise zu den zusammengesetzteren vorrücken. Zunächst führen wir Bewegungsspiele vor, bei welchen hauptsächlich die Beine in Thätigkeit gesetzt werden, reine Laufspiele, gehen dann zu solchen Spielen über, bei denen auch die Arme oder die Arme allein geübt werden, und lassen jemalig solche Spiele, bei welchen eine gewisse Vorrichtung, ein Material, notwendig ist, erst weiterhin folgen.

Nach diesem Gesichtspunkte ist die einzelne Gliederung der drei Hauptgruppen unsrer Spiele im Freien zu verstehen, nämlich einmal der freien Bewegungsspiele, bei welchen eine rein persönliche Thätigkeit der Teilnehmer vorwaltet, sodann der Spiele mit Geräten, bei denen die Thätigkeit noch durch irgend eine Vorrichtung eines bestimmten Spielmaterials bedingt wird; endlich der sogenannten Leibesübungen, welche die Stärkung des Körpers in erste Linie stellen und ihnen den Spielreiz als Beimischung zufügen, dabei auch meist eines Gerätes oder besonderer Vorrichtungen bedürfen. Für die erste Gruppe, die reinen Bewegungsspiele, fassen wir fünf Hauptgattungen ins Auge, nämlich die Laufspiele, die Hüpf- und Springspiele, ferner Kampfspiele, dann sogenannte Such- und Ratspiele, endlich geregelte Rundspiele, d. h. rhythmische Reihengänge, unter gemeinsamer Absingung zutreffender Spiellieder mit Rundbewegungen. In der zweiten Gruppe, den Spielen mit Gerät, betrachten wir zunächst die eigentlichen Ballspiele, dann Belustigungen mit Kugeln und Kegeln, ferner Wurf- und Schleuderspiele, Ziel- und Schießspiele, endlich noch Spiele mit verschiedenartigem Gerät oder Spielzeug, z. B. mit Schaukeln und Stelzen, mit Kreiseln und Schnurren, Drachen und Reitrad u. s. w. Die letzte Gruppe, nämlich die körperlichen Übungen, fallen entweder unter die Thätigkeit des Turnens oder haben es mit dem Aufenthalt in oder auf dem Element des Wassers, zuletzt mit der Bewegungsthätigkeit auf der Eisfläche zu thun.





Geierspiel.

1.
Laufspiele.

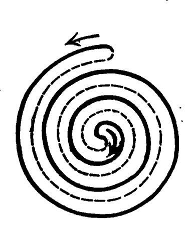
Unter den reinen Laufspielen sind die einfachsten Fälle, bei denen das Laufen lediglich als körperliche Übung hauptsächlich zur Stärkung der Gliedmaßen wie der Lunge in Betracht kommt; sie treten zunächst in der Form des Reihenlaufes auf, das heißt in geselliger Übung des Laufens durch gleichzeitige Teilnahme mehrerer, welche sich in einer bestimmten Reihenfolge ordnen. Neben diesem sogenannten Reihenlauf gewinnt das Laufen dadurch einen besonderen Reiz, daß sich ihm der Wetteifer zugesellt, ein bestimmtes Ziel eher als die Teilnehmer zu erreichen. Noch mehr erhöht sich der Spielreiz beim Laufen, wenn es darauf ankommt, unmittelbar einen Teilnehmer einzuholen und dies durch körperliches Festhalten oder durch einen leichten Schlag zu bekunden. Spiele letzterer Art lassen sich unter dem allgemeinen Namen der Haschespiele begreifen.

1. Reihenlaufspiele.

1. Dauerlauf. Die Teilnehmenden treten in einer Reihe nebeneinander an und bewegen sich nach einem bestimmten Zeitmaß im Laufschritt, bis sie ein vorausbestimmtes Ziel erreicht haben. Sie wenden dann um und laufen zum Ausgangspunkt zurück. Wer unterwegs nicht mehr Schritt halten kann, tritt aus. Der Letzte, welcher noch laufen kann, ist Sieger.

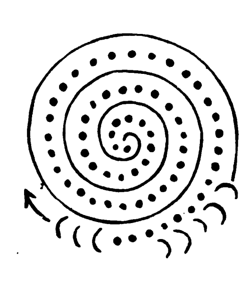
2. Gänsemarsch. Die Spielenden treten hier in einer Reihe hintereinander an, der gewandteste an der Spitze. Was letzterer vormacht, z. B. mit Laufen und Hüpfen, suchen die andern nachzuahmen. Der Zug geht dann oft auf unebenem Wege in eine Art Rennen mit Hindernissen über, wobei bald ein Gestrüpp oder ein Graben übersprungen, bald eine kleine Anhöhe erklommen, oder eine flache Strecke in raschem Laufe zurückgelegt wird. Die Zurückbleibenden trifft allgemeine Verhöhnung.

3. Spirallauf. In Form einer Schneckenwindung (Spirallinie) wird eine Doppelbahn angelegt, z. B. durch Einziehen einer Vertiefung auf dem Boden mittels der Ferse. Die Spielenden laufen der Reihe nach die Bahn entlang von außen nach innen und wenden sich im Mittelpunkte auf der zweiten nebenher laufenden Bahn nach außen. Sind es nur wenige Teilnehmer, so stellen sie sich je in einer Entfernung von etwa fünf Schritten hintereinander, und wer dann während des Laufes den andern anstößt oder von seinem Hintermann einen Schlag erhält, muß ausscheiden. Den Sieg erringt der Übrigbleibende.



4. Kiebitzlauf. Die Spielenden treten wie bei Nr. 1 an und legen auf den Befehl des Spielleiters „Rechtsum!“ die Hände auf des Vordermannes Schulter. Dann schreiten alle zuerst mit dem linken, hierauf mit dem rechten Fuße und so fort, abwechselnd je zwei Schritte. Hierbei wird gezählt: „Eins, zwei, drei — eins, zwei, drei!“ und zwar so, daß drei ebenso lang währt wie eins und zwei zusammen.

5. Schlangenlauf. Die in einer Reihe Stehenden fassen sich alle an den Händen, und der erste (der Kopf der Schlange) läuft in mancherlei Windungen hin und her, welchem die andern folgen. Auch kann der erste unter den hochgehaltenen Armen zweier Glieder hindurchlaufen. Ein andermal bleibt er stehen und befiehlt den übrigen, sich um ihn zu gruppieren, so daß sich die ganze Schlange zu einem lockeren Knäuel aufwickelt, welcher sich dann auf die umgekehrte Weise löst. — Es soll dieser Reihenlauf ein Nachklang der ältesten deutschen Tanzweise sein. Der alte Ringelreihen, bei den heidnischen Opferfesten gebräuchlich, hatte ähnliche Abwechselungen mit dem Durchkriechen unter den thorartig emporgehaltenen Händen.



6. Russischer Marsch. Man bestimmt, z. B. an einem Baum, an der Wand 2c., je einen Platz für alle Mitspieler bis auf einen, welcher übrig bleibt und dann bald diesen, bald jenen an die Schulter rührt oder ihm zuwinkt. Jeder Angerührte oder Angewinkte muß sich anschließen, bis endlich alle eine Reihe bilden. Nun geht der Anführer, welchem die übrigen folgen, möglichst weit fort und ruft dann: „An die Plätze!“ Bei diesem Rufe laufen alle, um eine der bezeichneten Stellen zu erreichen. Wer zuletzt kommt und ohne Stelle bleibt, macht bei Wiederholung des Spieles den Anführer.

2. Wettlaufspiele.

7. Zeitwettlauf. Es wird eine Bahn bestimmt, die entweder rund, gerade oder schlangenförmig sein kann und in einer bestimmten Zeit nach der Uhr ein- oder mehrere Male durchlaufen werden soll. Wem dies in der kürzesten Zeit möglich, der ist Sieger. Zur Abwechselung kann der Wettlauf auf einem Fuße oder auch rückwärts geübt werden.

8. Zielwettlauf. Die Spielenden stellen sich in eine Reihe nebeneinander und laufen auf ein gegebenes Zeichen nach einem Ziele, woselbst eine kleine Fahne angebracht ist. Der Sieger ergreift die Fahne und schreitet den andern nach dem Standorte des Auslaufens voran. — Als Ziel hängt man auch an einen Baum einen Kranz auf, der Sieger darf den Kranz nehmen, während der zweite sich ein Blatt oder eine Blume aus dem Kranze nehmen darf.

Gesundheitsregel: Ist das Ziel nicht sehr fern, so mögen die Laufenden sofort ihre ganze Kraft aufbieten; ist das Ziel dagegen weit, so wird es ratsam, daß man sich anfänglich schont und erst allmählich die Schnelligkeit steigert. Wie bei allen Laufspielen, so gilt auch besonders beim Wettlaufe die Vorsichtsmaßregel, daß man sich vor Erkältungen hüte. Wer erhitzt ist und schwitzt, darf nicht an einem Orte verweilen, an welchem kalte Zugluft herrscht; er darf sich nicht auf den kühlen Erdboden setzen, auch nicht kurz danach allzu kalt trinken.

9. Der Eierwettlauf, welcher in der Osterzeit vorkommt, wird entweder im cirunden Kreise gelaufen, oder ein Mitspieler läuft zu einem bestimmten Ziele hin und wieder zurück, während ein andrer eine Anzahl Eier, die in gleichen Abständen auf die Erde gelegt werden, in ein Körbchen sammelt. Sieger bleibt, wer zuerst fertig wird.

Bei einer andern Art des Eierwettlaufes laufen die Knaben mit vorgestrecktem Arm ein Porzellan-Ei auf einem Löffel balancierend, zu gleicher Zeit vom Standort aus dem vorher bestimmten Ziele zu. Wer dies zuerst erreicht, ohne das Ei fallen zu lassen, ist Sieger.

10. Töpfchen verkaufen. Innerhalb des Kreises der Spielenden geht der Töpfchenverkäufer, durch Auslosen dazu bestimmt, umher und sucht sich einen Topf aus. Zu dem Ende klopft er einem hinten auf den Kopf und fragt den daneben Befindlichen, wieviel der Topf kostet. Soviel Pfennige dieser angibt, so oft müssen beide um den Kreis herumlaufen, und wer dann zuerst wieder auf seinem Platze anlangt, wird „Töpfchenverkäufer“.

11. „Komm mit!“ oder „Guten Morgen, Herr Fischer!“ Die im Kreise stehenden Spieler halten die Hände auf dem Rücken. Ein Mitspieler umgeht außerhalb den Kreis und berührt einen des Kreises unter dem Zuruf: „Komm mit!“ Beide laufen nun, jeder in entgegengesetzter Richtung, um den Kreis herum und begrüßen sich beim Begegnen mit dem Rufe: „Guten Morgen, Herr Fischer!“ Wer dann zuerst die Lücke erreicht, verbleibt im Kreise; der andre geht herum und beginnt das Spiel von neuem.

12. Kämmerchen vermieten. Auch dieses sehr beliebte Spiel läuft in seinem Zielpunkte auf ein, wenn auch nur kurzes Wettlaufen hinaus. Von allen Spielern, außer einem, wird ein bestimmter Standort, z. B. ein Baum im Garten, gewählt. Der Ausgeschlossene geht nun herum und fragt: „Hat niemand ein Kämmerchen zu vermieten?“ Er erhält zur Antwort: „Geh nur weiter!“ Hinter seinem Rücken wechseln die andern ihre Plätze; wenn er es aber rechtzeitig bemerkt und dem einen oder dem andern im Erreichen des Platzes zuvorkommt, wird dieser, der keinen Platz mehr hat, der „Kämmerchenmieter“. Gelang es ihm nach langem Suchen nicht, einen Platz zu erhaschen, so darf er einen allgemeinen Wechsel der Plätze veranlassen, mit dem Worte: „Rührt euch!“ oder: „Verwechselt, verwechselt das Bäumchen!“ Dann müssen alle ihre Plätze wechseln, indes sich der Suchende müht, einen frei gewordenen Platz einzunehmen.

13. „Wie gefällt dir dein Nachbar?“ Dieses Spiel ist eigentlich nur eine Abart des vorigen. Die Mitspieler bilden einen Kreis, um welchen ein Teilnehmer herumgeht und die genannte Frage thut. Antwortet der Gefragte „Gut!“, so fragt der Vorgehende weiter, bis er zu einem kommt, welcher die Antwort gibt: „Dieser (auf den rechten oder linken deutend) gefällt mir nicht.“ Dann fragt er: „Und wer wäre dir lieber?“ Nun nennt der Gefragte einen der übrigen Spieler, mit welchem der Nachbar, der eben nicht gefällt, seinen Platz wechseln muß. Kann während dieses Wechsels der Fragende einen der beiden Plätze für sich gewinnen, so muß derjenige, der seinen Platz verloren, im Kreise herumgehen und fragen.

14. Ähnliche Spiele. Z. B.: „Vater, ich hab' kein Eisen“, wobei den Vater derjenige macht, welcher ohne Platz ist und einen solchen sucht. Ferner: „Schneider, leih' mir deine Schere.“ Weiterhin das sogenannte „Eckchen“, in welchem Spiele nach den Worten: „Eckchen, Eckchen, gibt's kein Eckchen? kann kein Eckchen finden“, alle ihre Plätze wechseln und der Suchende bei dieser Gelegenheit einen Platz erhaschen kann.

Weniger als Laufspiel tritt der Platzwechsel oder vielmehr die Platzgewinnung in dem Spiele: „Ich reise nach Jerusalem“ auf. Hier geht einer um die Mitspieler, welche stehen oder sitzen, herum, rufend: „Ich reise nach Jerusalem und nehme mir zur Gesellschaft den und den.“ Der Aufgerufene nimmt wieder einen andern Mitspieler zum Gesellschafter und so fort, bis alle angeschlossen sind. Nach den Worten: „Ich reise nach Jerusalem (oder auch Rom, London, Paris u. s. w.) und jetzt (nach mehrmaligem Herumgehen) bin ich in Jerusalem“, nimmt der Führer schnell einen der Plätze ein. Die andern folgen ihm, und wer übrig bleibt, muß dann seinerseits nach Jerusalem reisen.

15. Dreibeinlauf. Ein Wettlauf mit Erschwerung. Je zwei Mitspieler stellen sich hart aneinander und lassen die beiden sich berührenden Schenkel an der Stelle des Knies mit einem Tuch oder Band zusammenbinden. Dann beginnen die verbundenen Paare den Lauf nach dem Ziele, und die beiden, welche es zuerst erreichen, sind Sieger, während die, welche unterwegs hinfallen, vom weiteren Laufen ausgeschlossen werden.

3. Fang- oder Haschespiele.

Eine besondere Art des Wettlaufs, gewissermaßen ein Wettlauf mit beweglichem Ziele, ist das Haschen. Es gilt hierbei als Ziel die Person eines Verfolgten, den der Verfolger zu erreichen und zu fassen strebt, sei es auch nur durch Versetzung eines leichten Schlages auf Schulter oder Rücken. Bei dem einfachen Haschen wird mit einem Spruche ausgezählt, wer den Häscher machen soll. Sobald dies geschehen ist, entfliehen die übrigen, denen nun der Häscher nachläuft, um einen derselben zu berühren. Dieser wird dann seinerseits Häscher.

Bei manchen Arten des Haschens wird ein bestimmter Punkt als Freimal bezeichnet, nach welchem die Verfolgten flüchten können, wenn sie sich ermüdet fühlen. Sobald sie das Mal (eine Hausecke, einen Baum, Steinblock oder dergl.) mit der Hand berührt haben, darf der Verfolger ihnen nichts mehr anhaben. In manchen Gegenden heißt das Spiel „Eisenmännchen", und es wird als Mal dabei ein eiserner Gegenstand gewählt: eine Thürklinke, Thorbeschlag u. dgl. Es soll dieser Gebrauch aus einer uralten Vorstellung der germanischen Vorzeit entsprungen sein; der Häscher stellt einen feindlichen Dämon, einen Kobold vor und wird als altes Männchen (Großvater, Vater) gedacht, welches die fliehenden Spötter mit seinem Hammer schlägt. Das Eisen galt nämlich in alter Zeit als ein Schutzmittel gegen Angriffe der Kobolde, und es wurden deshalb ehedem Hufeisen und ähnliche Eisensachen zum Schutz gegen Dämonen und schlimmen Zauber abergläubischerweise an die Thüren der Gebäude genagelt.

1. Haschen bestimmter Mitspieler.

16. „Was thut der Bock im Garten?" Mitten im Kreise steht ein Knabe und ist der Bock. Außerhalb des Kreises steht der Schütz und fragt: „Was thut der Bock im Garten?" Der im Kreise Stehende antwortet: „Träuble essen", indem er dies durch Gebärden ausdrückt. Der Schütz: „Wenn aber der Schütz kommt?" Der Bock: „Dann spring' ich davon!" Darauf springt der Bock durch und um den Kreis herum, bis der Schütz ihn gefangen.

17. „Lauf' aus, sonst komm' ich in dein Haus!" Hierzu genügen auch zwei Spieler. Der eine setzt sich an einen ihm bestimmten Platz, das Haus genannt; der andre stellt sich in einer gewissen Entfernung davon auf und ruft: „Lauf' aus, Lauf' aus, sonst komm' ich in dein Haus!" — Während er dies dreimal sagt, muß der erste seinen Platz verlassen und auf einem Rundwege wieder zum „Hause" zu gelangen suchen. Sobald aber der erste ausläuft, setzt sich der andre in Bewegung und trachtet dem ersten einen Schlag auf den Rücken zu geben, bevor dieser noch das Haus erreicht. Ist das gelungen, so wechseln beide Spieler die Rollen, nämlich der zweite tritt ins „Haus" und A fängt ihn ein. Ist es hingegen nicht gelungen, so beginnt das Spiel wieder von vorn. — In der Ostschweiz heißt die Losung: „Vögeli, Vögeli, flieg' aus und flieg' in ein ander Haus!" Unter dieser Recitation wechseln die Spielenden ihre Plätze. Eins hat keinen Platz, und es sucht einen, indem die andern ihre Plätze verlassen.

18. Vogel, flieg' aus! Ein Knabe ist der Vogelhändler, ein zweiter der Käufer, die übrigen sind die Vögel. Der Vogelhändler stellt seine Vögel der Reihe nach auf und gibt jedem seinen Namen: der eine ist Fink, der andre Rabe, dieser Nachtigall, jener Zaunkönig u. s. w. Die Vögel musizieren in ihrer Weise. Der Käufer kommt herzu, wechselt die üblichen Grüße mit dem Vogelhändler und fragt dann nach verschiedenen Vögeln, ob dieselben vorhanden und käuflich seien. Fragt er nach Vögeln, welche nicht benannt worden sind, so bekommt er eine abschlägige Antwort, bis er endlich einen vorhandenen trifft. Nun wird über den Preis verhandelt, und während der Käufer die Kaufsumme dem Vogelhändler durch Handklappse scheinbar vorzählt, ruft der Händler den Namen des Vogels, etwa: „Fink, flieg' aus, komm wieder nach Haus!“ Der Vogel hat bis zu einem bestimmten Ziele zu fliegen und dann zurückzukehren, während der Händler die Aufmerksamkeit des Käufers zu zerstreuen und diesen hinzuhalten sucht. Gelingt es dem ausgeflogenen Vogel, wieder an seinen Platz zurückzukommen, so ist er frei. Kann der Käufer aber dem Vogel einen Klapps geben, ehe er wieder in die Reihe tritt, so gehört der Vogel ihm. Es wiederholt sich dies, bis alle Vögel verkauft sind.

19. Den Dritten jagen. Die Gesellschaft steht paarweise, einer hinter dem andern, in einem Kreise, doch so, daß zwischen den einzelnen Paaren ein Zwischenraum bleibt. Zwei Spieler sind außen vor, und der eine, welcher den Plumpsack, ein zusammengedrehtes Taschentuch, führt, verfolgt den andern durch und um den Kreis herum. Will der Gejagte sich endlich sicher stellen, so springt er schnell vor das erste beste Paar; der hinterste dieses Paares, welcher somit jetzt der *dritte* geworden ist, muß nun schnell vor dem Plumpsack fliehen, kann sich aber seinerseits wieder auf dieselbe Weise retten. Dadurch wird ein andrer der Dritte und muß sich jagen lassen ꝛc. Kann der Verfolger einen, der als Dritter steht oder läuft, mit dem Plumpsack schlagen, so muß der Getroffene ihn ablösen.

Dieses Spiel ist in andern Gegenden auch unter den Bezeichnungen „Drei Mann hoch“ oder „Drittabschlagen“ bekannt. Statt des Plumpsackes oder Knotentuches nimmt man auch einfach die Hand oder, wie in der Schweiz, einen Ball, den sie an einen Faden binden, auch wohl ein Hölzchen (Tötzli). In Holland bezeichnen die Kinder das Einlegen des Plumpsacks mit „Das Hühnchen hat ein Ei *gelegt!*“ — Bei den Griechen wurde der Strick nicht dem Dastehenden in die Hand gelegt, sondern man ließ denselben möglichst unbemerkt hinter *ihm* zur Erde fallen. Bemerkte er dies nicht, während der Umgehende seinen Gang ringsum vollendete, so hob letzterer seine Waffe wieder auf und trieb den Unaufmerksamen mit Schlägen im Kreise herum. — In Frankreich stellen sich bei dem sogenannten Diebesspiel mehrere Kinder, mit Knöteln bewaffnet, mit dem Gesicht gegen die Wand, und ein übrig bleibendes versteckt sich. Letzteres wird dann nach gegebenem Zeichen gesucht und so lange geschlagen, bis es das festgesetzte Mal erreicht.

20. Bauernschicken. (Puraschicka.) Zwei Knaben werfen sich zu Häuptlingen auf. Einer um den andern in Ordnung wählt sich aus der Schar die besten Läufer aus, so daß zwei Haufen entstehen. Nun sendet ein Häuptling einen Knaben aus, welcher sich etwa auf 50 Schritte weit entfernt. Der andre Häuptling schickt einen guten Läufer nach, von dem er glaubt, daß er den Sendling erhasche. Sobald dieser eingeholt wurde und einen Schlag erhalten hat, so ist er gefangen und tritt unter die Botmäßigkeit des neuen Häuptlings; konnte er aber seine Partei erreichen, ohne erhascht worden zu sein, so ist der Fänger Gefangener und er tritt zur andern Partei über. Im ersteren Falle muß der zweite Häuptling einen Knaben vorschieben, im zweiten Falle der erste. Es ist oft bemerkenswert, zu sehen, wie gut die Häuptlinge die Gewandtheit und Kräfte ihrer untergebenen Leute abwägen und kennen.

21. Das Königsspiel. Die Spieler wählen zwei Könige, welche dann die übrigen Spieler unter sich teilen, so daß ein jeder gleichviele Leute hat. Nachdem dies geschehen, legt man einen Stock als Grenze an einen Ort, und es stellen sich auf beiden Seiten die Könige mit ihren Mannen auf. Ein König schickt einen seiner Leute als Gesandten zum andern mit irgend einem Auftrage. Nachdem der Angekommene mit vieler Höflichkeit empfangen ist, spricht er:

„Guten Morgen! Mein Herr hat geschickt drei Flaschen,
Die waren voll mit Tokayer Wein,
Aber sie sind geflogen aus meinen Taschen:
Eine ist geflogen — hierhin:
Die andre — dahin!
Und die dritte — dorthin!“

Bei jedem „Hin“ zeigt er nach einer andern Himmelsgegend. Beim dritten Worte läuft er fort und sucht über die Grenze zu kommen. Der König läuft ihm nach und will ihn fangen. Ist der Gesandte schon glücklich über die Grenze gekommen, so ist er vor den Nachstellungen des fremden Königs sicher. Fängt ihn aber der König, bevor er noch die Grenze erreicht, so ist er diesem unterthänig.

So schicken die Könige abwechselnd Boten zu einander, und zwar so lange, bis auf einer Seite der König allein dasteht. Ist das geschehen, so ergreift er die Flucht; allein unter großem Lärm laufen ihm die andern nach, und wenn sie ihn erwischen, so ist er dem Gespötte preisgegeben und er muß froh sein, daß er ohne Schläge davonkommt. Statt seiner wird ein andrer als König gewählt, und das Spiel beginnt von neuem.

Eine mannigfaltige und sehr anziehende Form erhält das Haschen bestimmter Mitglieder, wenn der Häscher die Wahl zwischen zwei bestimmten Verfolgten hat. Dieser Grundgedanke kehrt in einer ganzen Reihe von Haschespielen wieder, welche sich nur durch Nebensächlichkeiten oder auch nur durch verschiedenartige Namen, wie sie an verschiedenen Orten üblich sind, unterscheiden. Als Vorbilder für diese Spiele des Paarlaufens mögen die nachfolgenden beiden Nummern dienen.

22. Das Paarlaufen. Die Spieler stellen sich paarweise (je ein Knabe und ein Mädchen) hintereinander auf; vorn an der Spitze steht einer allein und klatscht in die Hände oder ruft: „Letztes Paar heraus!“ Darauf muß das letzte Paar, der eine zur Rechten, der andre zur Linken der Reihe, vorwärts laufen. Der Alleinstehende verfolgt nun den einen, z. B. das Mädchen. Gelingt es ihm, denselben zu fangen, so bilden beide ein neues Paar und treten an die Spitze der Reihe, während nunmehr der andre vereinsamte Läufer (in Schwaben „Bally“ genannt) allein voranstehen muß. Kann aber das ausgelaufene Paar sich wieder vereinigen, ehe der Verfolger einen erhascht, so bleibt letzterer allein stehen, und das Paar tritt vorn an die Reihe. — Auf den abermaligen Ruf zum Auslaufen kommt das nächst hintenstehende Paar, welches jetzt das letzte geworden, an die Reihe.

Anderswo heißt das Spiel das „Witwerspiel“, indem der vorderste Alleinstehende sich eine „Frau“ zu erhaschen sucht; auch kennt man es in manchen Gegenden unter der Bezeichnung „Nadel und Zwirn“, oder „Haschhasch“ oder auch „Fanchon“; in letzterem Falle übernimmt der Fanchon die Rolle des vornstehenden Häschers oder Verfolgers. Am bekanntesten und am weitesten verbreitet ist das Spiel unter dem folgenden Namen:

23. „Böckchen, Böckchen schiele nicht!“ Die Spielenden stellen sich paarweise hintereinander. An der Spitze steht ein Einzelner, genannt das „Böckchen“. Alle rufen: „Böckchen, Böckchen schiele nicht, eins, zwei, drei!“ Diese Mahnung bedeutet, daß der Vorstehende nicht seitwärts nach dem vorlaufenden Paare lugen soll. Bei dem Mahnruf wird in die Hände geklatscht und bei „drei“ läuft das hinterste Paar nach vorn, und zwar der rechts Stehende auf der rechten, der andre auf der linken Seite. Beide suchen sich vor der Reihe wieder zu vereinigen. Gelingt ihnen dies glücklich, so treten sie an die Spitze des Zuges dicht hinter den Einzelnen, dieser klatscht wieder, und nun läuft dasjenige Paar, welches jetzt das letzte ist. Der Einzelne seinerseits sucht die Vereinigung des laufenden Paares auf alle Weise zu hintertreiben. Kann er einem der Läufer einen Schlag mit der Hand geben, bevor sich dieser mit seinem Kameraden die Hand gereicht und vereinigt hat, so hat der Geschlagene die Stelle des Einzelnen an der Spitze einzunehmen, und der Schläger tritt mit dem Übrigbleibenden als vorderstes Paar in die Reihe.

2. Haschen nach Wahl.

Bei dem Haschen nach Wahl kann der Häscher oder Verfolger irgend einen erreichbaren Mitspieler fangen. Entweder hat er, wie in den nächstfolgenden drei Spielen (24. 25. 26.). sein bestimmtes Gebiet, in welches sich die Mitspieler auf die Gefahr hineinwagen, daß sie von dem Häscher gefangen werden, oder die Mitspieler laufen in bunter Folge über den Spielplatz an dem Häscher vorüber. Im letzteren Falle wird gewöhnlich der Anfangspunkt wie Endpunkt für das Laufen als Ausgangsmal und Endmal bezeichnet, und beide Stellen gelten als sogenannte Freimale, an welchen der Häscher die dort Stehenden oder Angekommenen nicht mehr fangen darf.



Der Jakobiner (zu Seite 16). Was thut der Bock im Garten? (zu Seite 9).
Das Paarlaufen: „Böckchen, Böckchen schiele nicht!“ (zu Seite 12).
„Komm mit!“ (zu Seite 7). Eierwettlauf (zu Seite 7).

24. König, ich bin in deinem Land. Einem Könige, dessen Reich durch eine Grenzlinie bestimmt ist, stehen die Spieler gegenüber und suchen in sein Reich einzudringen und ihn zu bestehlen. Unter dem Rufe: „König, ich bin in deinem Land, ich stehl' dir Gold und Silbersand!“ überschreiten sie die Grenze und thun, als ob sie vom Boden etwas aufheben wollten. Wen der König erwischt, der muß seine Stelle einnehmen.

25. Der Wolf im Garten. Für den Wolf, der das Amt des Haschenden hat, wird ein angemessen großer Kreis abgegrenzt. Die übrigen Mitspieler sind außerhalb des Kreises; hier darf ihnen der Wolf nichts anhaben, sondern wird schonungslos zurückgeprügelt, sobald er die Kreislinie überschreitet. Die Außenstehenden singen:

> Ich wollt' in des Wolfes Garten geh'n,
> Wo schöne krause Kohlköpf' steh'n,
> Wenn nur der böse Wolf nicht käm'
> Und biss' mich in die Beine.
> Schneid' Kohl ab! Schneid' Kohl ab! (Anderorts: Mause Rüben!)

Hier ahmen sie das Abschneiden des Kohles nach und suchen in den Garten einzudringen, ohne vom Wolf gefaßt zu werden. Wen er innerhalb seines Gartens schlägt, ist Wolf und muß seine Stelle versehen.

26. Das böse Ding ist ein allgemein bekanntes Laufspiel mit Gesang; es wird auch mit den Namen „Der böse Mann“ oder „Das böse Kind“ oder „Das böse Tier“ bezeichnet, worunter wahrscheinlich der Wolf gemeint ist. Der Mitspieler, welcher das böse Ding vorstellt, versteckt sich oder stellt sich an einen für ihn bestimmten Platz. Die übrigen gehen im Halbkreis herum und singen: „Wir möchten gern in'n Garten geh'n, wenn nur das böse Ding nicht käm'; die Glock' schlägt eins, die Glock' schlägt zwei, die Glock' schlägt drei, die Glock' schlägt vier! Das böse Ding ist noch nicht hier!“ (oder: „'s schlug zwei, 's kam nicht u. s. w.“, bis es kommt). Sobald das böse Ding hervorstürzt, laufen alle davon, und derjenige, der erhascht wird, ist beim nächsten Spiele das böse Ding.





27. Der Gänsedieb. Die Spielenden stellen die Gänse vor und marschieren an dem einen Ende des Platzes auf. Am andern Ende befindet sich der Herr der Gänse. In der Mitte, womöglich in einem Versteck, lauert

der Dieb. Der Herr ruft: „Hule, hule, Gänschen! kommt alle heim!“ — Gänschen: „Wir können nicht!“ — Herr: „Warum denn nicht?“ — G.: „Der Dieb ist da!“ (Anderwärts: „Wir fürchten uns!“ — Vor wem denn? „Vorm Fuchse!“) — H.: Wo steckt er denn? — G.: „Hinterm Zaune!“ — Jetzt suchen die Gänschen so schnell wie möglich an dem Diebe vorbei nach dem Herrn zu laufen, während der Dieb hervorstürzt und eins davon zu erhaschen trachtet.

28. **Hahn und Hühner.** Ein Mitspieler stellt den Hahn vor, die andern sind die Hühner. Die letzteren stehen an einem Male und sind gehalten, nach dem andern zu laufen, womöglich ohne sich vom Hahne fassen zu lassen. Der Hahn ruft: „Der Hahn kräht eins! Der Hahn kräht zwei! Ein Scheffel Weizen, ein Korb mit Spreu! Ihr Hühner, fliegt aus! Wen ich fass', der trägt mich nach Haus!“



Hahn und Hühner.

Jetzt laufen die Hühner und der Hahn wählt sich einen der Laufenden; glückt es ihm, jenem einen Schlag zu geben, bevor er das Endmal erreicht, so muß derselbe ihn auf dem Rücken nach seinem Standplatze in der Mitte zurücktragen.

29. **Schafe aus, der Wolf ist da!** Ein durch Auszählen bestimmter Knabe gilt als Wolf, die andern sind weidende Schafe. Am besten eignet sich ein Platz mit allerlei Unterbrechungen, durch welche an die Gewandtheit der Spielenden gesteigerte Forderungen gestellt werden. Derjenige Knabe, welcher den Wolf vorstellt, sucht sich einen Versteck und verbirgt sich. Er gibt durch den Ruf „Rugh!“ das Zeichen, daß er in seiner Höhle ist. Die übrigen Mitspielenden nähern sich dem Versteck so weit, bis einer derselben den versteckten Wolf sieht und ausruft: „Schafe aus, der Wolf ist da!“ (schweizerisch: „Schof us: Wolf g'seh!“). Der Wolf stürzt hervor und sucht eines der nach allen Seiten hin fliehenden Schafe zu erhaschen, das an

seiner Statt Wolf sein muß. In manchen ähnlichen Spielen wird noch eine dritte Figur, der Hirt, eingeschoben, welcher die Schafe austreibt oder heimwärts ruft, worauf der Wolf aus seinem Versteck hervorbricht. Nicht selten ist auch der Zuruf des Hirten in ein Zwiegespräch mit den Schafen gekleidet, z. B. in folgender Weise:

Alle meine Schafe (Gänschen) kommt nach Haus!
„Wir dürfen nicht."
Warum denn nicht?
„Wir fürchten uns."
Vor wem denn?
„Vorm Grasewolf (Halm — großen Roggenwulf)."
Was macht er denn?
„Macht's Messerchen scharf."
Was will er damit?
„All den Schäfchen die Kehl' abschneiden!"
(Die bösen Wölfe sind gefangen
Zwischen zwei eisernen Zangen.)
Alle meine Schäfchen kommt nach Haus!

30. Hund und Hasen. Die Spielenden bilden einen Kreis und bestimmen durch Auszählen, wer von ihnen den Hund vorstellen soll. Die Auszählung kann entweder dadurch geschehen, daß eine bestimmte Schlußzahl angenommen wird, oder daß den Ausgezählten das letzte Wort eines Reimspruchs trifft, z. B.

Ene, dene, Tintenfaß,
Geh' zur Schul' und lerne was,
Lerne nicht zu viel,
Denke auch ans Spiel.

Ist der Hund bestimmt, so springt die ganze Schar der übrigen, der Hasen, auseinander. Wen nun der Hund erwischt oder wer den bestimmten Spielplatz überschreitet, wird selbst zum Hund und muß die andern haschen.

31. Der Jakobiner. Die Spielenden stellen sich auf einer Wiese oder einem freien Rasenplatze in beliebig großer Zahl im Kreise herum mit Zwischenräumen, die es den Nachbarn gestatten, sich noch bequem die Hände zu reichen. Auf einem Stocke wird die „Jakobinermütze", das ist ein aus rotem Papier gefertigter Spitzhut, aufgehängt. Etwa 25 Schritte davon entfernt wird eine Grenze bezeichnet. Bei dem Verteilen der Plätze, die, wenn sie einmal eingenommen sind, nicht gewechselt werden sollen, mögen die Größeren und Gewandteren dem Ziele möglichst fern gestellt werden. Während das Lied im Chor gesungen wird, geht ein roter Plumpsack, d. h. ein zusammengedrehtes rotes Tuch (Taschentuch), von einer Hand zur andern im Kreise herum, möglichst schnell geworfen. „Jakobiner" wird, wer den Plumpsack beim letzten Worte des Liedes gerade in die Hand bekommt, indes die übrigen die Flucht ergreifen und dem Ziele zueilen. Nicht minder geschwind setzt sich der „Jakobiner" die Mütze auf den Kopf und bemüht sich, irgend einen vor seinem Ziele mit dem Plumpsack zu treffen. Fehlt er, so treten alle die alten Plätze wieder an, im andern Falle jedoch bekommt der Getroffene die Mütze aufgesetzt und den Plumpsack in die Hand und muß den „Jakobiner" machen. — Zum Schlusse setzt der in der Mitte Stehende die Mütze auf den Stock und eilt dem allgemeinen Ziele zu.



3. Haschen mit Gewinnung des Erhaschten zum Helfer.

Bei Haschspielen dieser Art wird der Gehaschte aus einem Gegner zum Verbündeten des ursprünglichen Häschers umgewandelt, und das Spiel setzt sich in solcher Weise fort, bis alle Spieler der Gegenpartei gefangen und zu Häschern gemacht sind.

32. Der schwarze Mann. An zwei entgegengesetzten Enden des Spielplatzes, der möglichst lang und breit sein muß, wird ein Freimal bezeichnet, indem man einen Strich in den Grund einritzt oder einige Steine legt. Sämtliche Knaben stellen sich an dem einen Freimale auf und einer von ihnen wird durch Abzählen zum schwarzen Mann bestimmt. Dieser stellt sich in die Mitte des Platzes und ruft: „Wer fürchtet sich vor dem schwarzen Manne?“ Alle antworten: „Niemand!“ und rücken gegen ihn an. Sie suchen an ihm vorbei und nach dem entgegengesetzten Freimale zu gelangen, während er seinerseits sich einen von ihnen auswählt und mit der Hand schlägt. Gelingt ihm dies, so ist der Geschlagene ebenfalls schwarzer Mann und fängt mit dem ersten gemeinschaftlich. Die Laufenden suchen ihre Ehre besonders darin, möglichst spät gefangen zu werden. Der letzte, welcher gefangen wird oder übrig bleibt, wird zum schwarzen Manne des folgenden Spiels. Manche vermuten, daß mit diesem „schwarzen Mann“ der Tod gemeint sein möge, welcher unter den Lebenden seine Auswahl trifft und wegnimmt, wen er will.

33. Hallo! der Müller ist draußen. Es ist dieses Laufspiel nur durch die damit verbundenen Vorstellungen und gesprochenen Worte vom „schwarzen Mann“ verschieden. Die Spielenden stehen an einer Seite des Platzes, und einer von ihnen hat das Amt des Wächters. Von der entgegengesetzten Seite kommt ein andrer, der den Müller darstellt. Letzterer ruft: „Hallo, hallo!“ Der Wächter fragt: „Wer ist draußen?“ — Antwort: „Der Müller!“ — „Was will er?“ — „Einen Sack voll Kinder!“ — „Er fange sich eins!“ — Alle suchen nun am Müller vorbei nach dem andern Ende des Platzes zu kommen, und der Müller seinerseits jagt ihnen nach, um eins mit der flachen Hand zu schlagen. Wen er trifft, der ist ebenfalls Müller.

Bei einer andern Form desselben Spieles heißt die Frage der Haschenden: „Was macht ihr, wenn der Türk kommt?“ — Antwort: „Wir wehren uns!“ Jeder Geschlagene gilt dann als Türk.

34. Roland. Der mit dem Plumpsack bewaffnete „Roland“ erhält einen Winkel des Spielplatzes als Höhle angewiesen. Von dort aus sucht er durch plötzliches Auslaufen einen andern zu erhaschen. Nachdem er diesen in seine Höhle gebracht hat, beginnen beide, Hand in Hand, ihre Jagd. Jeder neue Geschlagene muß sich der Reihe der Fänger anschließen, bis diese aus sechs Personen besteht. Weitere Gefangene bleiben in der Höhle, bis der letzte erhascht worden ist.



Roland.

35. Bärenschlag. Nach einem Abzählreime wird bestimmt, wer zuerst Urbär sein soll. Diesem wird an einer Seite des Spielplatzes ein besonderes Mal angewiesen. Die übrigen Mitspieler stellen die Herde dar und wandern abwechselnd, wie beim „schwarzen Mann“, von einem Ende des Platzes zum andern. Alle sind mit Plumpsäcken (zusammengedrehten Taschentüchern) bewaffnet. Der Urbär bedarf keines Plumpsacks; es genügt, daß er einen Mitspieler mit der flachen Hand berührt, um diesen auch zu einem Bären zu machen. Solange er noch keinen zum Bären geschlagen hat, darf er von niemand behelligt werden. Jeder sucht ihm zu entfliehen; hat er aber einen Spieler zum Mitbären gemacht, so müssen beide so rasch als möglich nach ihrer Bärenhöhle flüchten, denn alle übrigen verfolgen sie mit Plumpsackschlägen. — Von ihrer Höhle aus unternehmen beide Bären einen gemeinschaftlichen Raubzug, müssen sich aber dabei mit je einer Hand anfassen. Jeder von ihnen kann einen neuen Bär schlagen. So wird bei jedem neuen Auslaufen die Bärenkette länger. Die Flügelmänner schlagen andre zu Bären; sobald ein Bärenschlag aber erfolgt ist, lassen alle Bären sich los und laufen rasch zur Höhle zurück, da sie jedesmal geprügelt werden. Ist ein Bär zu müde und will etwas ausruhen, so bittet er um „Gunst“ und bleibt während eines Auslaufens in der Bärenhöhle zurück.

36. Jagdspiel. Am schönsten läßt sich dies Spiel im Buschwald ausführen, nachdem vorher bekannt gemacht ist, wie weit das Jagdrevier sich erstrecken soll. Ein besonders ausgezeichneter Platz wird dem Wilde zur Freistätte angewiesen. Erreicht es diesen, so wird ihm Ruhe gegönnt. Würde das Wild aber aus Zaghaftigkeit hier zu lange verweilen, so steht dem Jäger schließlich das Recht zu, durch den Aufruf: „Dreie, sechse, neune! Wer nicht ausläuft, der ist meine!“ das Auslaufen zu erzwingen. Der Jäger macht sich kenntlich durch ein Eichen- oder Fichtenreis, das er an Hut oder Mütze steckt. Das Wild versteckt sich im Walde und der Jäger geht aus, es zu fangen. Erhascht er eins davon, so gibt er demselben einen Schlag mit der flachen Hand und verwandelt es dadurch in einen Hund, der durch ein um den Arm gebundenes Taschentuch kenntlich gemacht wird. Jedes geschlagene Wild wird zum Hund, und alle Hunde helfen dem Jäger das Wild aufstöbern, verlegen dem letzteren die Wege und halten es fest, bis der Jäger es schlägt.

4. Haschen mit Erschwerung oder Gegenwirkung.

37. Kreuzhaschen ist das gewöhnliche Haschespiel, aber mit veränderlichem Ziel. Sobald der verfolgende Häscher in die Nähe eines der übrigen Mitspieler kommt, muß letzterer zwischen den Häscher und den Verfolgten springen, und er gilt nun seinerseits als Ziel des Häschers, bis wieder ein andrer Mitspieler zwischen springt u. s. w.

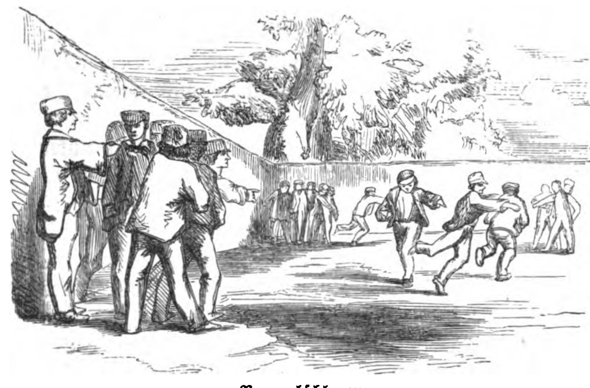
Besonderen Reiz gewinnt das Haschen von Mitspielern, wenn sie unter den Schutz andrer Teilnehmer gestellt werden, welche dem Häscher zu wehren suchen, ihm in den Weg treten u. s. w. Die Rolle des Schützers übernimmt entweder ein bestimmter Mitspieler, oder es vereinigen sich, wie bei „Katze und Maus“, alle andern Mitspieler, um dem Häscher zu wehren.

38. Bauer, treib' die Schafe aus! Ein Knabe hat in der Mitte des Spielplatzes seinen Stand als Wolf, an dem einen Ende des Platzes stehen die übrigen als Schafe unter der Obhut eines Bauers oder Hirten. Der Wolf ruft: „Bauer, Bauer, treib' deine Schaf' aus!“ und infolgedessen rückt der Bauer mit seiner Herde vor und sucht nach dem entgegengesetzten Ende des Spielplatzes zu gelangen. Der Wolf hat die Aufgabe, so viel Schafe als möglich mit der Hand zu schlagen und dadurch in Wölfe umzuwandeln; der Bauer dagegen bemüht sich, dies nach Kräften zu vereiteln, indem er seine Person, die für den Wolf als unantastbar gilt, als Schutzwehr für seine Herde gebraucht.

39. Geierspiel. Dies Spiel ist in andern Gegenden unter dem Namen Fuchs und Henne oder Wolf und Schafe bekannt und hat viel Ähnlichkeit mit dem oben angeführten „Bauer, treib' deine Schafe aus!“ Der Hauptunterschied besteht darin, daß sämtliche Mitspieler sich hintereinander anfassen und dadurch eine dichte Kette bilden, an deren Spitze ein besonders gewandter Spieler stehen muß. Dieser gilt, je nach der Gesamtauffassungsweise des Spieles, entweder als Gluckhenne, welche die hinter ihr befindlichen Küchelchen beschützt, oder als Hirt, der die Schafe behütet. Ein

durch Abzählen oder freie Wahl bestimmter Mitspieler ist der Geier, Fuchs oder Wolf, der von den Schutzbefohlenen das letzte wegzustehlen sucht. Die hütende Henne verwehrt es, indem sie sich davorstellt. Es macht besonderes Vergnügen, wenn der Geier allerlei Scheinangriffe bald nach dieser, bald nach jener Seite hin unternimmt, bis er plötzlich auf den letzten der Kette losstürzt, der seinerseits mit seinen Kameraden ebenso rasch nach der andern Seite hin zurückweicht. Es wird entweder der Angriff so lange fortgesetzt, bis die Mehrzahl der Küchelchen geraubt ist, oder man bestimmt, daß der erste, dessen der Geier habhaft wird, des letzteren Rolle übernimmt.

40. Paar, Barabschlagen und Gügen. Der Spielplatz wird in dreierlei Ziele abgeteilt, und das im Mittelpunkte liegende Ziel ist das „Güge.“ In diesem letzteren ist ein Spielpaar aufgestellt, welches beisammen bleibt; auf den beiden andern Zielen kann dagegen die Mannschaft wechseln, auslaufen und ins Ziel zurücklaufen, einzeln und zu zwei. Allein daran soll das „Güge“ hindern. Denn jeder wird vom Güge zum Gefangenen gemacht, der in dem zwischen den beiden äußeren Zielen liegenden Zwischenraum von einem der „Gügespieler“ mit der Hand berührt werden kann, vorausgesetzt, daß dabei der Gügespieler später sein Ziel verlassen hat und jener „Paarläufer“ sein eignes Ziel früher. Da aber die zwei Endziele es möglich machen, daß man in ihnen fast immer früher auslaufe, als die zwei im Mittelpunkte stehenden Gügespieler es zu thun brauchen, so wird dem ersteren Ausläufer, sobald derselbe in Gefahr gerät, gefangen zu werden, ein Helfershelfer nachgeschickt. Dieser hat die Aufgabe, durch seine Waghalsigkeit die zwei vereinten Fänger des Güge zu trennen und wenigstens ihre doppelte Verfolgung von dem Kameraden abzulenken.



Paar abschlagen.

So gilt der Name dieses Spieles in doppelter Bedeutung seines Wortes. Das im „Güge“ stehende Spielerpaar bleibt auf sich allein beschränkt und bleibt also bar; das andre Läuferpaar dagegen, das aus den beiden Endzielen ausgeht, läuft paarweise, insofern es sich auf die in Bereitschaft stehenden Mitspieler stützt. Dazu kommt noch die Beschaffenheit des Spielplatzes in Betracht, der eben und buschlos, also etwaiger Hindernisse bar sein muß. Je nach dem Stand der Abendsonne tritt auch noch das Schattentramperliche dazu. Dies besteht darin, daß sich Verfolger und Verfolgter nicht in ihren Schatten springen lassen dürfen.

41. Katze und Maus. Die Spieler bilden einen großen Kreis, indem sie sich mit den Händen anfassen. Ein Ausgewählter ist die Maus, ein anderer die Katze; die letztere ist außerhalb, die erstere innerhalb des Kreises. Die Katze sucht die Maus zu erhaschen, wird aber durch die, welche den Kreis bilden, daran gehindert; sie gestatten wohl der Maus freien Durchgang unter den hochgehaltenen Armen, senken letztere aber, sobald die Katze hinaus oder hinein will. Nur zuletzt, wenn die Katze von ihren Anstrengungen ermüdet ist, wird beiden gleichwilliger Durchgang erlaubt.

Anderwärts ist das Spiel als „Gärtner und Fuchs", als „Traubenkosten" und in der Schweiz als „Pfefferkuchengärtchen" (Biberagartla) beliebt. Die Kreisstellung mit angefaßten Händen, das Jagen zweier Personen bleibt dasselbe, nur die damit verbundenen Vorstellungen sind verändert.

5. Gegenseitiges Haschen zweier Parteien.

In diesen Spielen tritt von Anfang an nicht ein Einzelner als Häscher auf, sondern es werden zwei Parteien gebildet, von denen entweder die eine als Verfolger auftritt oder beide sich bestreben, Gefangene zu machen. Die einfachste Spielweise ist, daß mitten zwischen beide Parteien, die an den entgegengesetzten Seiten des Platzes stehen, irgend ein Gegenstand niedergelegt wird, welchen die Spieler der einen Partei nacheinander holen, während sie bei ihrem Rücklaufe von Spielern der andern Partei verfolgt werden. Noch lebhafter sind andre Spiele dieser Art, welche mit den sogenannten Kampfspielen Ähnlichkeit haben.

42. Räuber und Soldaten, oder Räuber und Gendarmen. Dieses Spiel ähnelt dem Jagdspiel (Nr. 36) und eignet sich für ein abgegrenztes Waldgebiet, womöglich mit allerlei Schlupfwinkeln, kleinen Hohlwegen, Thälern u. s. w. Ein Teil der Mitspieler wird durch ein umgebundenes Tuch oder ein Baumreis als Soldaten bezeichnet und alle übrigen sind Räuber. Von Vorteil ist es, wenn die Soldaten oder Gendarmen Pfeifchen besitzen, durch die sie sich gegenseitig Signale geben und um Hilfe rufen können. Die Räuber verstecken sich und müssen aufgesucht und eingefangen werden. Sie werden nach dem Gefängnis geführt. Es steht ihnen noch frei, unterwegs zu entwischen, wenn sie es möglich machen können. Im Gefängnis, einem bestimmten Rasenplatze im Walde, werden sie verurteilt und hingerichtet, entweder erschossen, wobei sie mit verbundenen Augen niederknieen und bei dem „Puff" der Gendarmen umfallen — oder sie werden enthauptet, indem ihnen die Mütze oder ein aufgelegter Stein vom Kopfe geschlagen wird. Als Gendarmen stehen sie wieder auf. Ihre Kameraden müssen deshalb währenddem ihre Schlupfwinkel wechseln, wenn sie glauben, daß die Gefangenen dieselben kennen.

43. Chasseur oder Barlaufen. Als eine Art Kampfspiel eignet sich dieses Laufspiel gut auf einem weiten Platze oder einer trockenen Wiese für etwa 20 bis 30 Knaben. Letztere bilden zwei gleiche Parteien und bezeichnen ihre Standlinien an den entgegengesetzten Seiten des Platzes. Ähnlich wird auch durch deutliche Marken bestimmt, bis zu welcher Breite der

vielleicht zu große Platz benutzt werden dürfe. Einige Schritte vor jeder Linie wird am rechten Flügel ein Stein als Mal für die zu machenden Gefangenen gelegt. Eine Partei schickt nun einen ihrer Spieler vor und dieser fordert einen Spieler der Gegenpartei heraus. Jeder später vom Male Auslaufende darf einen andern der Gegenpartei, welcher früher auslief, durch einen Schlag mit der Hand zum Gefangenen machen. Sobald ein Gefangener erbeutet ist, ziehen sich die Kämpfer beider Seiten wieder nach ihrem Male zurück. Der Gefangene wird an genanntem Platze aufgestellt; er berührt mit dem linken Beine den Malstein und steht gespreizt. Gelingt es einem seiner Partei, die Gefangenen zu berühren, ehe eine Spieltour beendigt ist, so dürfen diese sämtlich wieder zurückkehren. Es wird anfänglich gleich festgesetzt, wie viele Gefangene den Sieg entscheiden sollen.

44. **Das Mattmachen.** Die Spielenden sind hier ebenfalls in zwei Gruppen verteilt. Die Mitte des Spielplatzes ist durch eine Linie weitläufig gesteckter Zweige oder gelegter Steine markiert. Die eine Partei macht sich von der andern leicht unterscheidbar, entweder durch aufgesteckte Laubreiser oder durch umgebundene Tücher. Die Spieler jeder Partei suchen über die Grenzlinie in das Gebiet der Gegner zu laufen und den dort Befindlichen mit der Hand einen Schlag zu geben. Gelingt ihnen dies und kommen sie dabei glücklich, ohne geschlagen oder festgehalten zu werden, auf dem eignen Gebiete wieder an, so ist der Geschlagene matt, d. h. er muß aus dem Spiele austreten. Diejenige Partei hat verloren, deren meiste Leute matt gemacht worden sind.

45. **Tag und Nacht.** Eine im Laufen geschickte Knabenschar teilt sich nach der Wahl beider Führer in zwei Hälften, die sich zehn Schritte voneinander in Linie aufstellen, dabei aber Rücken gegen Rücken stehen. Die eine Hälfte ist die Tag-, die andre die Nachtpartei. Etwa 30 Schritte vor jeder Partei befindet sich ein Freimal, welches je nach Umständen von einer der beiden Parteien zu erreichen gesucht wird, aber so, daß die betreffende Hälfte nicht in das vor ihr liegende, sondern in das ihrer Gegenpartei zu fliehen sucht. Eine kleine Holzscheibe, deren eine Seite schwarz gefärbt, die andre aber weiß geblieben ist, wird auf dem Raume zwischen den feindlichen Parteien von einem der Spielkameraden in die Höhe geworfen. Je nachdem die helle oder dunkle Seite nach unten zu liegen kommt, muß die dadurch betroffene Tag- oder Nachtpartei die Flucht nach dem Freimale antreten, wobei sie von den andern verfolgt und, wenn erreicht wird, matt ist, vom Spiele zurücktreten muß. Beim Anwerfen der Scheibe ist streng darauf zu achten, daß sich niemand umsieht; erst mit dem Ausrufen des Spielordners: „Tag!“ oder „Nacht!“ beginnt der Lauf.

Der Grundgedanke des Haschens oder Fangens eines oder mehrerer Mitspieler findet sich auch in einigen Bewegungsspielen, welche an Stelle des Laufens eine regelmäßig wiederkehrende und oft mit Gesang verbundene Umgangsbewegung in Form des Ringelreihens setzen.



2.
Hüpf- und Springspiele.

Bei den Hüpfspielen und Springspielen kommt ebenfalls, was schon der Name besagt, die Übung der unteren Gliedmaßen hauptsächlich in Betracht, nur daß an Stelle des dauernden Laufens in der Regel eine einmalige oder wiederholte, dafür aber angestrengtere Thätigkeit der Beine vorwaltet. Es vereinigt sich hier übrigens mit der Anstrengung nicht selten die Würze des Heiteren und Komischen, der Wettlauf mit dem Scherz. Denn während des Hinkens und Springens treten manche Unbehilflichkeiten zur Schau. In einigen Spielen dieser Art kommt es weiter darauf an, daß die Spielenden sich fest an den Händen halten und die Arme nicht zu tief senken. Bei den Hüpfspielen wird abwechselnd auf dem rechten und linken Fuße gestanden. Auch ist zu beachten, daß bei Anwendung des Plumpsacks niemals nach Kopf oder Gesicht geschlagen werde.

1. Hüpfen und Hinken.

46. Einfacher Hinklauf. Die Spielenden stehen in einer Reihe hintereinander. Jeder nimmt mit der linken Hand den linken Fuß seines Vordermanns und legt die rechte Hand auf dessen rechte Schulter, und es beginnt

nun die hinkende Bewegung. — Geselliger und mannigfaltiger ist das unter dem Namen „Guten Tag, Herr Nachbar!“ geübte Hinkespiel. Hierbei bilden die Spielenden zwei Reihen. Einer beginnt damit, daß er hindurchhinkt und einen mitten in der Reihe Stehenden anredet: „Guten Tag, Herr Nachbar!“ Sofort muß dieser ihm hinkend folgen und dabei antworten: „Schönen Dank, Herr Nachbar!“ Am Ende der Gasse wendet sich der eine rechts, der andre links, und beide hinken außen herum wieder zurück. Beim Begegnen fragt der erste: „Wie geht's, Herr Nachbar?“ Jener antwortet: „Wie Sie sehen; aber ich habe keine Zeit!“ Dies wiederholt sich, bis schließlich die ganze Gesellschaft hinkt.

47. Preishüpfen. Bei dem unter dem Namen „Apfelhüpfen“ geübten Spiele pflegt man an einem Baumaste im Garten mittels einer Schnur einen Apfel, eine Orange, Birne oder sonst ähnliche Frucht aufzuhängen, etwa in der Scheitelhöhe der Mitspielenden. Letztere versuchen nun mit den Lippen oder Zähnen die Frucht bei einem Sprunge zu fassen, und wem dies gelingt, dem gehört sie als Gewinn oder Preis.

48. Wetthüpfen. Das einfachste Spiel dieser Art ist unter dem Namen „Die wandernden Frösche“ bekannt. Hierbei werden die Arme in die Hüften gestützt und sämtliche Spieler kauern sich in eine Reihe hintereinander, jeder zwei Schritt vom andern. Der erste beginnt auf beiden Fußspitzen kauernd weiter zu hüpfen, die andern folgen in gleichem Tempo; oder alle bilden eine Reihe und suchen hüpfend ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Wer dort zuerst ankommt, wird gekrönt. Es ist dies Spiel eine vortreffliche Übung für die Beinmuskeln; es läßt sich auch während der unfreundlichen Jahreszeit im Zimmer ausführen. — Eine besondere Art des Wetthüpfens ist das bekannte Sackhüpfen. Auf einer Wiese oder sandigem Platze lassen sich die Spielenden jeder in einen weiten langen Sack stecken, der entweder unter den Armen oder auch wohl über den Schultern zugebunden wird. Sie treten sämtlich in eine Reihe. Sobald das Zeichen zum Beginnen gegeben wird, hüpfen sie nach dem gesteckten Ziele. Wer es zuerst erreicht, erhält die festgesetzte Belohnung. — Eine andre Erschwerung des Hüpfens findet bei dem sogenannten Bandhüpfen statt, welches sich am besten auf einem Spielplatze mit weichem Sand oder weichem kurzen Rasen ausführen läßt. Alle Spielenden stellen sich in eine Reihe an das eine Ende des Platzes, die Füße werden durch ein Taschentuch oder ein Band zusammengebunden, und am andern Ende des Platzes wird ein Ziel bezeichnet. Wer es hüpfend zuerst erreicht, wird Sieger.

49. Hüpfen mit Haschen. Das bekannteste Spiel dieser Art führt den Namen „Fuchs ins Loch!“ Ein Knabe wird zuvörderst durch das Los zum Fuchs bestimmt und bekommt ein eignes Plätzchen als Wohnung angewiesen. Die Mitspieler, ebenso wie der Fuchs mit guten Plumpsäcken versehen, suchen das Füchslein in der Höhle zu necken und zum Herausbrechen aus derselben zu reizen. Dabei müssen sie aber sehr auf ihrer Hut sein, damit sie nicht beim Herausspringen des Fuchses, der jedoch außerhalb seines Baues nur auf einem Beine hüpfen darf, während die



andern auf beiden laufen, von ihm einen Schlag mit dem Plumpsack erhalten; denn dann müßte der Getroffene den Fuchs ablösen. Berührt hingegen der Fuchs mit dem andern Fuße den Boden, so schreien alle: „Berührt! Berührt!“, fahren mit ihren Plumpsäcken auf ihn los und treiben ihn mit tüchtigen Schlägen in seine Höhle.

Hierher gehört auch das Spiel genannt „Hinkebock“. Der Ausgezählte heißt der hinkende Bock; er muß auf einem Beine hüpfend die übrigen verfolgen und mit der Hand oder dem Plumpsack einen zu berühren suchen; wer so gefangen wird, muß nun seinerseits „Hinkebock“ sein. Der Hinkende darf sich jederzeit, wo er will, auf einem Beine stehend ausruhen; aber sowie er einmal auch den andern Fuß zu Boden setzt, treiben die andern ihn mit Schlägen auf seinen Freiplatz zurück; ebenso wenn er seinen Plumpsack fehlwirft und wieder auffammelt. Auf der Flucht darf er sich jedoch beider Beine bedienen. — In Flandern heißt das Spiel „Hinkepinken“.

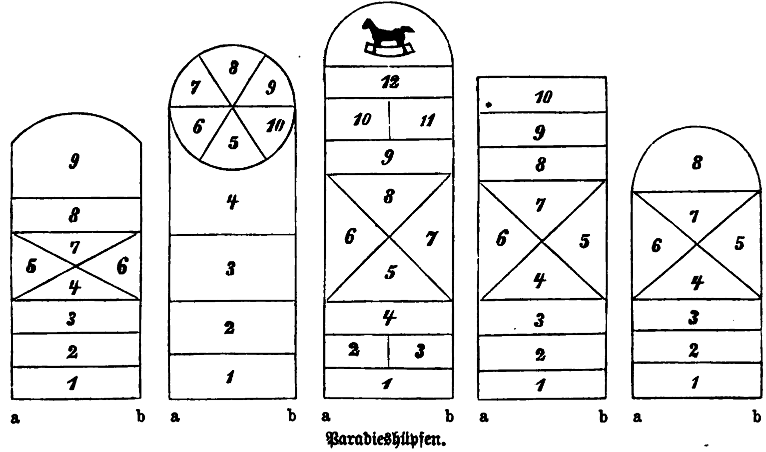


Fuchs ins Loch.

Bei dem Spiele „Kauermännchen“ kauern sich alle Mitspielenden zur Erde, mit Ausnahme eines, welcher stehen muß. Nach Belieben steht der eine oder andre auf, neckt und höhnt den Stehenden, und dieser sucht jedem einen Klapps mit der Hand zu geben, ehe er sich wieder niederkauert. Ist letzteres geschehen, so darf er nicht berührt werden; trifft er den sich Niederkauernden aber früher, so ist dieser am Spiel und muß stehen.

50. **Paradieshüpfen** ist der bildliche Name für ein Gesellschaftsspiel mit Hüpfen. Auf einem freien Spielplatze wird mit der Ferse oder mit einem Stäbchen eine der nachstehenden fünf Figuren in einer Länge von 18—24 Schritten eingeritzt. Je nach den Gegenden ist die eine oder andre

mehr gebräuchlich; Figur 1 und 3 kommen in England, Figur 2 in Schottland, Figur 4 in Frankreich, und Figur 5 kommt am meisten in Deutschland vor. Die höchste Nummer oder das Halbkreisfeld ist stets das „Paradies". Der Himmel (Tempel) gilt in den deutschen Spielen als Ruheplatz, und zwar sind in dem französischen wie englischen Spiel 7 und 8 Freiplätze. Die kleineren Rechtecke führen den Namen „Klassen"; die vier ersten Abteilungen heißen deutsche, die letzteren lateinische. Jeder Spieler hat sich mit einem flachen Steine, einem sogenannten „Brote", zu versehen. Es wird zu Beginn des Spielens gewissenhaft ausgezählt, wer erster, zweiter u. s. w. Spieler sein soll.



Paradieshüpfen.

Fig. 1. Englisch. Fig. 2. Schottisch. Fig. 3. Englisch. Fig. 4. Französisch. Fig. 5. Deutsch.

Der erste sucht seinen Stein von einem bestimmten Platze (a, b) aus, der während des ganzen Spieles beibehalten werden muß, in die erste Abteilung oder Klasse zu werfen. Hat er hineingetroffen, so muß er sich den Stein wieder holen, darf aber nur auf einem Fuße in die Klasse hüpfen und muß sich bemühen, den Stein mit dem Fuße, auf dem er hüpft, hinauszuschleudern. Nie darf er auf einen Streifen treten, der die Klasse begrenzt, und der Stein soll auch nie an der Seite (d. i. an den langen Seiten des großen Rechtecks) hinausgeschleudert werden, noch darf der Stein beim Werfen auf einen Streifen fallen. Hat der Spieler dies alles beim Hinausschleudern beachtet, so wirft er nunmehr den Stein unter denselben Regeln in die zweite Abteilung, dann in die dritte und so fort, bis er einen Fehler macht, worauf dann der nächste zum Spiele kommt. Dem einen gelingt es, in eine höhere Abteilung zu kommen, während ein andrer oft schon beim ersten Wurfe fehlt.

Wer gefehlt hat, muß so lange warten, bis die Reihe wieder an ihn kommt; dann kann er gleich dort wieder beginnen, wo er zuletzt endete. Hat er z. B. in der dritten Klasse einen Fehler gemacht, so darf er, wenn die Reihe wieder an ihn kommt, gleich seinen Stein in die dritte Klasse werfen.

Ist endlich ein Spieler mit allen Abteilungen fertig, so muß er zum Schlusse seinen Stein dreimal nacheinander in das sogenannte Paradies (Himmel oder Tempel) werfen und ihn mit dem Fuße herausstoßen. Wer auch das glücklich vollführt, hat das Spiel gewonnen. Das Spiel zu gewinnen ist nicht so leicht, wie man vielleicht vermutet; denn die letzten Abteilungen sind ziemlich weit vom Standplatze entfernt, und da geschieht es nur zu häufig, daß der Stein in eine andre Klasse fällt, so daß der Spieler dem Nachfolgenden den Platz räumen muß. Auch fällt der Stein oft sehr nahe an einen Streifen oder in eine Ecke, und dann ist es schwierig, ihn davon wegzubringen, ohne einen Streifen mit dem Fuße oder Steine zu berühren. Mitunter wird es beim Beginn des Spieles festgesetzt, daß mit dem linken Fuß hinein, mit dem rechten herausgehüpft werde. Bei dem Hüpfen werden die Arme auf die Hüften gestützt.

Dem Gewinner werden alle „Brote" der Reihe nach übergeben. Er nimmt dann jeden Stein in die Hand und fragt: „Wem gehört das Brot in meiner Hand?" Der Eigentümer muß sich melden. Je ungeschickter sich dieser nun bei dem Spiele benommen hat, in desto weitere Entfernung wirft der Gewinner den Stein desselben. Der Eigentümer hat jetzt die Aufgabe, denselben zurückzubringen. Er muß auf einem Fuß zu dem Orte hinhüpfen, wo der Stein liegt, und darf auch beim Aufheben mit dem gehobenen Fuße den Boden nicht berühren, widrigenfalls er den Stein dem Gewinner zurückbringen müßte, der ihn dann noch einmal und noch weiter fortwürfe. Hat jeder seinen Stein geholt, so ist das Spiel beendigt.

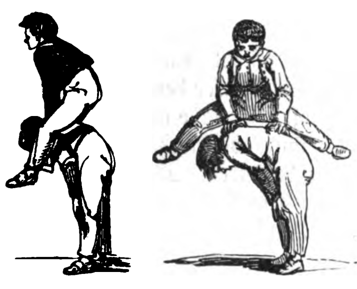
In Städten, wo die Fußwege mit gleichbreiten Steinplatten hergestellt sind, schreiben die Knaben gewöhnlich mit Rötel oder Kreide auf sieben aufeinander folgende Steine die Anfangsbuchstaben der Wochentage, beginnen das Hüpfen an dem Steine „Montag", ruhen auf dem Steine „Donnerstag", gewinnen auf dem Steine „Sonntag" und nennen hiernach das ganze Spiel „Wochenhüpfen". Außerdem heißt es auch „Himmelhuppen", „Hupfeldrei", „Tempelhupfen" in Österreich, „Hicke" in Schlesien, „Hopping Scotch" in England, „la Merelle" in Frankreich.

Zuweilen findet man vor dem „Himmel", also z. B. nach dem siebenten Felde der deutschen Figur, auch eine „Hölle", ein „Fegfeuer", bestehend in einem kleinen Felde, das auf das siebente gesetzt ist. Dasselbe darf weder vom Spieler noch vom Steine berührt werden.

2. Springen.

51. Das Bockspringen eignet sich für kräftige und gewandte Knaben von ungefähr gleicher Größe und Stärke. Der eine stellt sich mit etwas ausgespreizten Beinen und vorwärts gebeugtem Körper hin; sein Kopf wird gesenkt und die Arme auf die Kniee gestützt. Ein andrer nimmt einen kleinen Anlauf und springt dicht vor dem Dastehenden mit beiden Füßen empor, faßt mit den Händen die Schultern des andern und springt über den Kopf desselben wieder herab. Das Niederspringen muß, wie bei allem Springen überhaupt, stets auf die Fußspitzen geschehen. Etwa sechs Schritt

davon stellt sich der Springer in ähnlicher Stellung wie sein Vormann auf, und der dritte hat über beide zu springen. So bildet sich schließlich eine Reihe aus sämtlichen Mitspielern, deren letzter über alle übrigen zu springen hat. Man hat dazu den Spruch: „Bock, steh' fest und wanke nicht!“ Wären z. B. acht Spielende, so müßte der letzte siebenmal hintereinander den Sprung ausführen, um sich sodann wieder als Bock aufzustellen. Der Zwischenraum darf nicht zu klein sein, damit jeder guten Anlauf nehmen kann. Wer beim Bockstehen nachgibt und sinkt, oder wer beim Springen nicht über den Vordermann hinwegkommt, muß austreten. Ein Spiel ist beendet, wenn jeder über alle andern hinweggesprungen ist. Die Spieler machen unter sich aus, wie oft das Spiel wiederholt werden soll.



Bocksprung. Hammelsprung.

Minder leicht als der Bocksprung ist der sogenannte Hammelsprung, d. h. der Bocksprung von der Breitseite; der Springende muß hier mit weit gespreizten Beinen den Sprung ausführen.

52. **Das lange Roß.** Der größte Mitspielende stellt sich senkrecht gegen eine Wand und lehnt gegen sie die Hände; gegen seinen Rücken stützt dann der Nächstgrößte seinen Kopf in gebückter Stellung, und so schließt sich in derselben Stellung die Hälfte der übrigen an. Die Übrigbleibenden müssen aus den kleinsten und leichtesten Leuten bestehen. Von diesen nimmt einer nach dem andern einen Anlauf, springt zunächst auf den Rücken des letzten der Dastehenden und rückt vor von einem zum andern, bis jeder Kopfhänger seinen Reiter hat. Dann setzt sich das Gesellschaftspferd in Bewegung, mit oder ohne Musik, bis schließlich die Lastträger müde werden und ihre Bürde abschütteln. Will sich eine größere Anzahl Knaben mit dieser Reiterei belustigen, so kann zur Abwechselung eine ganze Schwadron eingerichtet werden, indem je zwei stärkere Bursche das Pferd darstellen und ein dritter, leichterer den Reiter dazu. Wie bei den Husaren können die Übungen mit Aufsitzen und Absitzen nachgemacht werden. — In manchen Gegenden Deutschlands wird noch jetzt zur Kirmeszeit im Herbst der altdeutsche Schimmelreiter, ein Abbild Wodans, durch ein paar Bursche in gleicher Weise dargestellt; der Pferdekopf wird durch ein Strohbüschel gefüllt und das zweimännige Pferd mit einem großen weißen Tuche überdeckt.

53. **Stocksprigen.** (Geißgumpen.) Eine schiefe Ebene wird abwärts mit Ruten, gegen ein Meter hoch, besteckt, oder man nimmt zwei gleichlange Gabelhölzer, auf die man ein Querholz legt. Ein Knabe nach dem andern läuft nun vom Abhange herab und hat die Ruten zu überspringen, ohne anzustoßen oder sie herabzuwerfen. Wer letzteres thut, muß zur Strafe „Gasse laufen“. Bei dieser Strafart stellen sich alle Mitspielenden in zwei Reihen auf, und der Sträfling muß dann zwischen ihnen durchlaufen.





Die wandernden Frösche (zu Seite 24). Goldene Brücke (zu Seite 37).
Das lange Roß (zu Seite 28).
Bockspringen (zu Seite 27). Hinkebock (zu Seite 25).

Jeder gibt ihm dabei mit der flachen Hand einen Schlag auf den Rücken. Beim Springen um die Wette legt man eine Gerte oder einen Stein als Marke, von welcher an gesprungen werden muß; die Schiedsrichter bezeichnen die Stelle, welche jeder Springer beim Niederspringen erreichte, und entscheiden, wer der beste Springer ist.

54. Das Rohrspringen ist eine Nachahmung des bei den Arabern früher üblichen, aber äußerst gefährlichen Säbelspringens. Es führte nämlich bei diesem Spiele zwischen zweien der eine mit seiner scharfen Säbelklinge einen raschen Hieb nach den Füßen des Gegenüberstehenden, und der letztere mußte so gewandt und hoch springen, daß die Waffe unter ihm hinsaust. Ein zu niedriger oder verspäteter Sprung würde den Verlust eines oder beider Füße nach sich gezogen haben. In Nachahmung dieser Springbelustigung mögen die Knaben es mit einer dünnen Gerte oder einem leichten Rohre statt des Säbels versuchen, was ihnen ohne große Gefahr viel Unterhaltung bereiten wird.

55. Das Reifspringen. Ein Reif, der reichlich halb so hoch ist wie der Spielende, wird mit beiden Händen gefaßt und unter den Füßen durchgeschwungen, während man auf den Fußspitzen etwas in die Höhe hüpft. Eine geeignete Drehung der Hände bringt den Reif über den Kopf wieder nach vorn und macht ihn zum Durchspringen abermals bereit. Anfänglich wird dies Springen beim Stillstehen geübt; geht es auf diese Weise mit Leichtigkeit, dann wird es im Laufen versucht, und zwar zunächst bei dem vierten Schritt, später auch bei jedem dritten. Weitere Übungen sind folgende: der Reif wird zuerst über den Kopf geschwungen und von hinten nach vorn unter den Füßen durch. Dann wird der Reif nur mit der rechten Hand, nachher nur mit der linken gefaßt und in beiderlei Weise geschwungen. Schließlich faßt jede Hand einen besonderen Reif und das Springen folgt abwechselnd, bald durch den einen, bald durch den andern. Es kommt bei diesem Spiel nicht nur auf Geschicklichkeit im Sprunge, sondern auch auf Beweglichkeit des Handgelenkes an.

In München halten um Fastnachten die Böttcher einen Umzug, den Schäfflertanz, bei welchem ein Reifschwinger eine Hauptrolle spielt. Er hält in jeder Hand einen Reif, in welchem drei gefüllte Weingläser stehen. Letztere muß er so geschwind über den Kopf und unter den Füßen durchschwingen, daß kein Glas herabfällt und kein Wein verschüttet wird.

Hat man sich im Reifspringen ausreichend geschult, so nehme man ein biegsames Rohrstäbchen von Armlänge zwischen die beiden Hände und versuche, darüber zu springen. Als Meisterstück aber gilt es, daß man ohne alle Unterlage, ohne Faden oder Stäbchen, lediglich über die zusammengefalteten Hände springen kann, wozu freilich eine besondere körperliche Anlage des Baues der Oberarme gehört.

56. Einfaches Seilspringen. Das Seil, welches für dieses, dem Reifspringen ähnliche Spiel gebraucht wird, muß so lang sein, daß es bis zur Erde herabreicht, wenn der Spieler beide Enden in den Händen hält und letztere bis zur Achselhöhe emporhebt. In der Mitte umwickelt man das

Seil gern entweder mit Bindfaden oder Zeug, es erhält dadurch einen besseren Schwung und wird gleichzeitig vor dem Durchschlagen bewahrt. Das Seil wird in Schwung versetzt, unter den Füßen hinweggeschlagen und über den Kopf geschwungen, indem man mit einem oder beiden Füßen aufspringt. Gelingt dies bei jedem Umschwunge des Seiles gut, so wird es rückwärts geschwungen und darüber gehüpft, so daß es den Bogen von vorn über den Kopf weg beschreibt und von hinten unter den Füßen wieder hindurchschlüpft. Geht dies ebenfalls beim Stillstehen gut, so werden beide Übungen laufend versucht. Zuletzt schwingt man das Seil so rasch und springt so hoch, daß es bei jedem Sprunge zweimal unter den Füßen wegsaust. Zur Bequemlichkeit können auch an den Seil-Enden Handgriffe befestigt sein. Alle diese Springübungen dürfen jedoch nicht zu lange fortgesetzt werden, da sie im Übermaß für den Körper schlimme Folgen herbeiführen können.



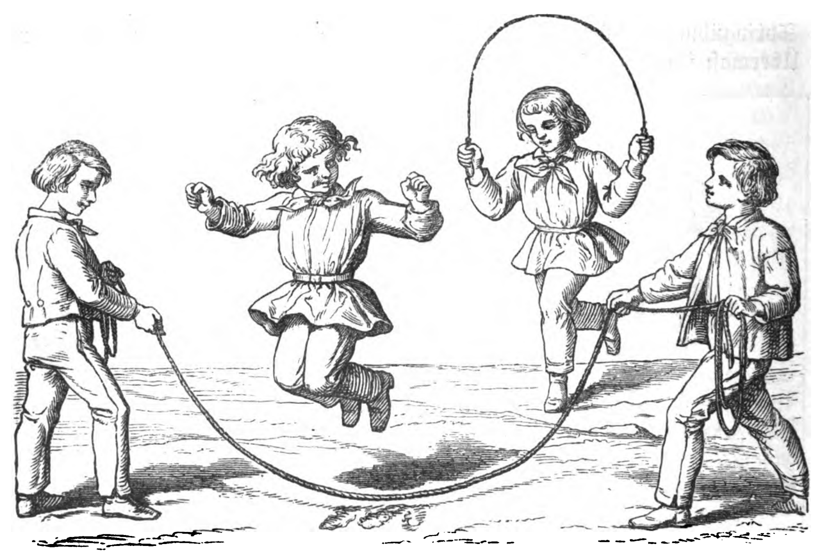
Schnurspringen.

57. **Schnurspringen,** eine Abart des Seilspringens, aber ein geselligeres Spiel, weil in der Regel gleichzeitig mehrere teilnehmen. An dem einen Ende einer längeren Schnur ist ein Schwungbeutel mit weichem Sande befestigt. Ein geübter Mitspieler faßt das andere Ende der Schnur und schleudert den Beutel im Kreise herum, ohne ihn auf der Erde anstreifen zu lassen. Die übrigen Spieler verteilen sich gleichmäßig im Umfange des Schwingungskreises, lassen den Beutel vorher gehörig in Schwingung kommen und treten erst dann ein, um in die Höhe zu springen, sobald der Beutel zu ihnen kommt. Der Sprung muß hinreichend hoch geschehen, sonst schlingen sich Schnur und Beutel um die Beine. Auch ist darauf zu achten, daß sich jeder mit beiden Füßen zugleich aufschnellt und die Hacken der Füße

zum „Anfersen" rückwärts schnellt. Desgleichen muß der Niedersprung stets wieder auf der Absprungsstelle erfolgen.

Geübte Läufer und Springer führen zur Abwechselung auch einen Kreislauf aus, dem schwingenden Beutel entgegen. Eine fernere Aufgabe besteht darin, während des Schwingens in den Schwungkreis einzulaufen und von dem Schwinger ein Tuch, eine Kugel u. dgl. wegzunehmen, dann ebenso rasch wieder herauszulaufen, ohne von dem Beutel eingeholt zu werden.

58. Schwungseil-Spiel. Noch mannigfaltiger und geselliger als die vorigen beiden Spiele gestalten sich die Belustigungen an dem sogenannten großen Schwungseil, welches etwa 5 m lang und stark wie ein Daumen ist.



Seilspringen.

Zwei Mitspielende fassen das Seil, jeder an einem Ende. Die Hände werden bis zur Achselhöhe gehoben und das Seil so locker gehalten, daß es in der Mitte den Boden streift. Ist es in Schwung versetzt, so tritt ein Mitspieler so nahe heran, daß das Seil an seinem Gesicht vorbeistreift. Unmittelbar nach dem Vorbeischwingen läuft er bis zu der Stelle, an welcher das Seil den Boden zu streifen pflegt, und so wie dieses beim Umschwingen ihm nahe kommt, springt er mit beiden Füßen auf den Zehen empor, um dem Seil unter sich Durchgang zu gestatten. Wer hierbei zu unentschlossen oder zu langsam verfährt, wird durch das schwingende Seil selbst bestraft, das ihm einen Schlag auf den Rücken versetzt. Es darf nicht furchtsam gebückt gelaufen werden, sondern stets aufrecht; beim Hüpfen werden die Arme meist auf die Hüften gestützt.

Es läßt sich bei diesem Spiele eine reiche Abwechselung anbringen, z. B. durch Laufen statt des Springens, oder auch durch Verbindung des

Springens mit dem Laufen. So kann bei jedem Umschwunge des Seiles ein Spieler dem Seile nach-, also unter demselben hinweglaufen. Ein gewandter Spieler läuft bis zur Mitte und schnell wieder zurück, ehe das Seil ihn treffen kann. Es wird auf einem Beine hindurchgehinkt, zunächst auf dem rechten Fuße, dann auf dem linken. Das Durchlaufen geschieht paarweise mit angefaßten Händen. — Schwieriger ist das Einlaufen in das Seil von der entgegengesetzten Seite, gegen das geschwungene Seil. Es wird eingelaufen, darüber gesprungen und herausgelaufen, oder mehrere Male gesprungen. Am schwierigsten ist es, bei entgegen geschwungenem Seil einzulaufen, umzukehren und auf demselben Wege zurückzulaufen, da hierzu nur höchst kurze Zeit gegeben ist. Das Hinein- und Herauslaufen muß bei allen diesen Übungen stets in der Mitte des Seiles geschehen, nie darf nach einem der Seilschwinger hingelaufen werden. Zwei Spieler können ein Seiljagdspiel aufführen. Sie treten auf entgegengesetzten Seiten an. Der eine läuft dem fortschwingenden Seile nach, um den Gegenüberstehenden zu fangen, solange sich derselbe noch außerhalb befindet. Jener dagegen läuft, springt ihm entgegen, sowie dann über das Seil, das an seinem Gesichte vorbeiging. Er sucht nach der entgegengesetzten Seite zu gelangen. Dann wechselt dieser Versuch so oft, bis es dem einen gelingt, den andern außerhalb zu treffen.

Noch künstlicher als das Jagen oder Haschen ist das sogenannte Kreuzen, wobei man, statt abwechselnd über und unter dem Seile durchzueilen, die einmal angefangene Bewegung fortsetzt. Der zur Rechten Stehende überspringt immer, während der andre immer unten hindurchläuft. Beide wenden sich beständig links. Der erste geht um den einen Seilhalter, der zweite um den andern Seilhalter — die Säule oder den Baum, woran das Seil befestigt ist — herum. Beide in entgegengesetzter Richtung. Es können auch mehrere daran teilnehmen, wobei dann die Geübteren den größeren Kreis um den fixierten Gegenstand beschreiben. Geschieht dies schnell und taktfest, so überrascht es, und man kann beim ersten Anblick kaum begreifen, wie beide Reihen sich in verschiedener Richtung durchkreuzen und doch nicht im Seile sich verwickeln.





Kampf um die Fahne. (Spiel Nr. 71.)

3.

Kampfspiele.

Die gleichmäßige Übung aller Gliedmaßen des Körpers kommt vornehmlich in denjenigen Spielen zur Geltung, welche man mit dem allgemeinen Namen der Kampfspiele bezeichnet. Dieselben haben für die Bethätigung der jugendlichen Körperkraft einen besonderen Reiz, da sie zugleich auch den Geist dadurch beschäftigen, daß am Gegner oder an der Gegenpartei im Augenblick irgend ein schwacher Punkt erkannt werden muß, durch dessen Benutzung der Sieg zu gewinnen ist.

1. Zweikampfspiele.

59. Fingerziehen. Von zwei Spielern streckt jeder die rechte Hand vor, dann umschlingen sie die Mittelfinger, ziehen gegeneinander und versuchen so, wer die meiste Kraft hat, indem einer den andern zu sich hinzuziehen trachtet.

60. Der Hüpfkampf. Von den Spielenden, welche sich in zwei gegenüberstehende Reihen teilen, ergreift jeder mit der einen Hand die entsprechende Hand des Gegners, während beide mit der andern Hand je ihren eignen Fuß erfassen. In dieser Stellung sucht nun der eine den andern umzuwerfen. Wer hierbei den gefaßten Fuß losläßt, gilt als kampfunfähig und muß zurücktreten.

61. Hinkekampf. Sämtliche Mitspielende hinken, je nachdem es beim Beginn des Spieles festgesetzt wird, entweder auf dem rechten oder auf dem linken Fuße. Jeder derselben wählt sich einen Gegner, die Arme werden über die Brust verschränkt, und einer sucht nun den andern durch Anstoßen aus dem Gleichgewichte zu bringen. Der Stoß darf jedoch nur von der

Seite gegen die Schulter erfolgen, alle andern Stöße sind verboten, besonders solche gegen die Brust. Es entscheidet bei diesem Kampfe nicht immer die bloße Körperstärke, sondern noch mehr die Gewandtheit. Ein schwächerer Kämpfer versteht es oft besser, den Stößen seines überlegeneren Gegners auszuweichen und jenem in etwas gebückter Haltung von unten nach oben kurz danach einen Stoß zu geben, daß dieser das Gleichgewicht verliert. Heiterkeit erregt es, wenn einer den andern scheinbar mit gewaltigem Stoße angreift, ihn dadurch zu starkem Gegenstoße veranlaßt und sich dann rasch seitwärts wendet, so daß jener das Gleichgewicht verliert, weil er keinen Stoß erhalten hat. Noch mehr Geschicklichkeit erfordert bei diesem Spiele der Kampf eines Spielers gegen zwei. Er muß dabei sich vorzüglich in acht nehmen, daß er nicht zwischen dieselben gerät.

62. Seilziehen. Ein tüchtiges Seil, das lang genug ist, dient zum Anfassen, und auf das gegebene Kommando ziehen beide Parteien an. Welcher es gelingt, die andre zu sich herüber zu ziehen, ist Sieger. — Mitunter läßt man auch wohl das Seil in der Mitte über einen Kloben laufen, der an einem starken Baumast oder Querbalken angebracht ist. Die alten Griechen hatten ein ähnliches Zugspiel, bei dem sich beide Parteien in Reihen gegenüber standen und mit den eingehäkelten Fingern herüber zu ziehen suchten. Auch bei ihnen war bereits der Ziehkampf mit dem Seile gebräuchlich, das über einen in der Höhe befestigten Kloben ging (Skaperda).



Franzose und Engländer.

63. Stabstemmen. Innerhalb eines auf dem Boden eingeritzten Kreises treten zwei der Spielenden an und fassen eine ihnen gereichte dünne Stange von etwa 2 m Länge, jeder das eine Ende derselben. Dann suchen sie sich gegenseitig über den Kreis hinauszudrängen, und wem dies zuerst gelingt, ist Sieger. Man kann hierbei bald die rechte Hand und den rechten Fuß, bald die linke Hand und den linken Fuß vorsetzen oder beide Füße geschlossen halten oder auch mit linker Hand vorgreifen und den rechten Fuß vorsetzen.

64. Stabringen. Der eine Spieler führt ein Stäbchen von beinahe einem halben Meter Länge, welches ihm der andre Spieler, sein Gegner, zu entwenden sucht. Fällt hierbei der eine, so ruht vorläufig der Kampf und wird dann von neuem fortgesetzt. Die Hände fassen abwechselnd so, daß nach der einen Hand des ersten Spielers die Hand des andern Spielers, dann wieder die zweite Hand des ersten u. s. w.

Während des Kampfes darf jedoch keiner den Stab unter den Arm zu bringen suchen.

Selbstverständlich können alle Zweikämpfe auch unter mehr als zwei Spielern vor sich gehen, indem abwechselnd zwei zum Kampf antreten, während die übrigen zusehen.

2. Einer gegen mehrere.

65. Der König in seiner Burg. Ein Sandhaufen oder ein andrer kleiner Hügel gilt als „Schloß“; ein Knabe stellt sich als König darauf und die übrigen suchen ihn unversehens durch raschen Anlauf herabzustoßen und unter dem Rufe: „Der König in seiner Burg“ oder auch „Der Berg ist mein“, seine Stelle einzunehmen. Ist der Hügel etwas größer und die Gesellschaft etwas zahlreicher, so entsteht eine Art Kriegsspiel daraus.

66. Kettensprengen. Die Mitspielenden teilen sich hierbei in zwei gleichgroße Gruppen, deren jede eine Kettenreihe mit angefaßten Händen bildet. Der Flügelmann der einen Partei läuft nun einzeln vor und sucht durch seinen Anlauf die feindliche Kette zu sprengen. Gelingt ihm dies, so ist der zu seiner Rechten Gefangener und muß ihm folgen. Gelingt es ihm aber nicht, die zwei Gegner zu trennen, so wird er selbst zu deren Gefangenem erklärt. Die zweite Partei sendet ebenfalls einen ihrer Leute gegen die erstere Kette aus, und dies wiederholt sich so oft in gegenseitigem Wechsel, bis eine der Ketten völlig aufgelöst ist. Die Anwendung der Hände und Beine zum Sprengen ist dabei verboten.

67. Wassermann. Der eine Mitspieler steht in einer Vertiefung, z. B. in einem Graben ohne Wasser, die andern oben am Rande. Sie halten dem untenstehenden Wassermann die Hand hin, rufend: „Wassermännchen, du bist allein, zieh' mich doch zu dir hinein!“ Der Wassermann ergreift eine der Hände, um seinerseits den betreffenden Mitspieler hinabzuziehen. Dann springen aber die übrigen hinzu, ihrem Kameraden zur Hilfe. Wer vom Wassermann hinabgezogen wird, hat dann als ein Verbündeter ihm zu helfen.

3. Massenkämpfe.

In dieser Art Spiele bilden sämtliche Mitspielenden in der Regel zwei Parteien, welche sich gegenseitig durch Ziehen oder Schieben nach einem bestimmten Punkte hin- oder von einem bestimmten Punkte abzudrängen suchen.

68. Der Kampf um den Turm. In der Mitte des Kreises der Spielenden wird ein Turm aus Pappe oder mangels desselben ein andrer Gegenstand, z. B. ein Holzklötzchen oder Pfahl, mit einem daraufgelegten Ball errichtet. Dann beginnt der Kreis der Spielenden sich lebhaft zu drehen und jeder sucht einen andern an den Turm heranzudrängen, selbst aber möglichst fern davon zu bleiben. Wer den Turm umwirft, muß ausscheiden. Auf diese Weise wird der Kreis immer enger, bis die letzten zwei sich um den Turm drehen und einer als Sieger übrig bleibt. — Früher setzte man eine Figur in Form eines Türkenkopfs auf den Pfahl und nannte daher das Spiel „Türkenkopf“.

69. Das Seilziehen. Die Spieler teilen sich in zwei Parteien, welche durch ein Grenzzeichen oder Mal geschieden werden. Dann wird quer über das Mal ein Seil gelegt, an dessen jedem Ende die eine Partei anfaßt. Auf den Zuruf „Los!“ versucht jede Partei die andre über das Mal hinauszuziehen, wodurch sie den Sieg gewinnt.



70. Die goldene Brücke. Die beiden stärksten Mitspieler fassen sich bei den Händen und bilden, sie hochhaltend in Form eines Thores, eine Brücke. Sie verständigen sich heimlich über zwei Worte, durch welche sie bezeichnet sein wollen. Der eine wählt „goldene Brücke", der andre „faule Brücke", oder: der eine Himmel, der andre Hölle u. dergl. Die übrigen Spieler bilden eine lange Reihe, einer hinter dem andern. So marschieren sie singend (vgl. den Gesang) bis zur Brücke und begehren Durchlaß. Die Brücke antwortet: „Kriecht alle durch, kriecht alle durch, der letzte wird gefangen." Sobald der letzte kommt, klappen die Brückenleute ihre Arme nieder, so daß sie ihn gefangen zwischen denselben halten, und fragen ihn dann: „Wohin willst du, in den Himmel oder in die Hölle?" Es werden hierbei jedesmal die beiden gewählten Worte genannt und der Gefragte stellt sich hinter demjenigen auf, dessen Wort er gewählt hat. Sind alle Mitspielenden auf diese Weise verteilt, so fassen die Glieder jeder Reihe ihre Vormänner fest um den Leib, die Brückenleute häkeln die Hände ineinander und jede Partei sucht die andre zu sich herüberzuziehen. Der Trupp, dem dies gelingt, ist Sieger.



Armziehen.



71. Der Berg ist mein! Es ist dies das frühere Spiel Nr. 65, nur in größerem Maßstabe, daher muß auch der gewählte Hügel etwas größer und die Gesellschaft zahlreicher sein. Es entsteht dann eine Art Kriegsspiel daraus. Die Spieler teilen sich in zwei gleiche Gruppen; die eine derselben besetzt die Burg, stellt sich im Kreise, mit den Rücken zusammen, am Hügel auf, der Führer steht mit der Fahne in der Mitte. Die übrigen greifen den Berg an und suchen die Kämpfer herabzuziehen. Wer bis zu einem

abgegrenzten Male gebracht wird, gilt als Gefangener. Die Bergpartei macht ihrerseits ebenfalls Gefangene, bis endlich eine der beiden Parteien so geschwächt ist, daß sie keine erfolgreichen Angriffe oder ausreichende Verteidigung mehr unternehmen kann.

4. Kriegsspiele.

Als Vorbild dieser Art Spiele können die großen Friedensübungen der deutschen Heereskörper dienen; selbstverständlich werden die Spiele nur ein schwaches Abbild vorstellen. Bald ist es eine Anhöhe oder eine Ruine, welche als Burg angenommen wird, die man erstürmt, bald eine durch Erdwälle oder im Winter durch Schneewände selbst erbaute Festung, bald sind es nur zwei feindliche Haufen, welche sich mit dem besten und lustigsten Wurfgeschütz der Knaben, den Schneebällen, angreifen, bis nach irgend welchen Spielbedingungen der eine siegt; bald endlich sind es zwei regelmäßige Lager, oder eine Burg und eine sie angreifende Armee, bei welcher dann jeder Gegner durch geschickte Pläne und listige Kunstgriffe, die der Erfindungsgeist eingibt, dem andern Abbruch zu thun, sein Lager zu erobern oder den Sturm abzuschlagen sucht.

Da gilt es dann, die wichtigen Stellen der Ober- und Unteranführer zu bestimmen, da gibt es Wachen- und Vorpostendienst, Adjutanten und Streifkorps, Spione und Überläufer, Kriegsgerichte und Verurteilungen, Gefangene und Befreiungen, da kommen Einzelkämpfe und größere Gefechte, Hinterhalte und Rückzüge, Ausfälle und Umgehungen vor, Fluchten und Verfolgungen, Waffenstillstände und Auswechselungen von Gefangenen, zuletzt aber immer der Hauptsturm und der Sieg der einen Partei.

Der zum Anführer ernannte Mitspieler jeder Partei bestimmt zunächst die Unterführer und die Abteilungen 2c., er darf unbedingten Gehorsam fordern. Überhaupt hängt von der strengsten Mannszucht, d. h. von genauer Einhaltung aller Regeln, der ungestörte und fröhliche Fortgang des ganzen Spieles ab. Wer dagegen fehlt, wird verhaftet, um vor ein Kriegsgericht gestellt zu werden.

Die Parteien müssen durch Abzeichen leicht erkennbar sein. Am besten geschieht dies, wenn nur die eine sich ein weißes Taschentuch um den Arm bindet. Ferner müssen die Burgen genau abgegrenzt werden. Gefangene werden im offenen Felde durch turngerechtes Ringen gemacht, wobei sich die Parteien oder einzelne Gegner entweder zu offenem Kampfe begegnen, oder die eine von der andern aus einem Hinterhalte, also mit Vorteil überfallen werden kann. Wer überwunden wird, ist gefangen und wird in die Burg geliefert. Die Gefangenen selbst dürfen nichts zu ihrer Befreiung thun und müssen sich auf der Burg ruhig verhalten.

Wenn ein Feind unbemerkt in die Burg schleichen kann, so befreit er dadurch zwei Gefangene und darf sie mit sich zurücknehmen.

Wird ein Anführer gefangen genommen, so ist der Kampf beendigt, natürlich zu gunsten der andern Partei.

Bei dem Sturme auf die Burg wird Mann gegen Mann gekämpft, und es handelt sich darum, wer den Gegner über die Grenze ziehen kann.

Ein Hinübergezogener gilt als Gefangener. Kann also die Burg mit überlegener Macht angegriffen werden, so ist der Sieg bald entschieden, und es ist deswegen sehr wichtig, daß die Besatzung aus tüchtigen Leuten bestehe sowie daß die Bewegungen des Feindes möglichst genau beobachtet und daß im Notfall durch guten Vorpostendienst schnell Ersatz herbeigeschafft werde.

72. Gewöhnliches Kriegsspiel. Das Spiel wird am besten auf folgende Weise eingeleitet. Nachdem die eine Partei über den Platz, wo sie ihre Festung aufschlagen will, schlüssig geworden, legen die Teilnehmer dieser Partei an einem ziemlich versteckten Raume in der Nähe alles Unnötige ab, pflanzen in der Mitte desselben die Fahne auf und lassen eine Besatzung von etwa 10 Mann zurück. In einer Entfernung von etwa 100 Schritten werden Doppelposten aufgestellt, die so weit voneinander entfernt sind, daß es für den Feind kaum möglich ist, ungesehen durch die Postenkette zu gelangen. Alle übrigen bilden „Feldwachen" von 4—6 Mann und befinden sich zwischen der Festung und der Vorpostenkette. Nach etwa einer halben Stunde rückt dann die zweite Partei in der Richtung der ersten Partei ab. Der Spielleiter gebietet Halt, sobald er annehmen kann, daß die betreffende Partei sich dem feindlichen Lager auf etwa 500 Schritte genähert habe. Er schickt drei Feldwachen von je 3 Mann nach verschiedenen Seiten ab, um die feindliche Vorpostenkette erspähen zu lassen, während alle übrigen sich lagern. Sobald eine Feldwache irgend etwas vom Feinde entdeckt hat, ist dem Spielleiter Meldung zu machen. Kommen mehrere übereinstimmende Meldungen, so bricht er mit seiner Schar auf, zieht etwa 200 Schritte gegen die Festung vorwärts und schlägt ein festes Lager auf, von welchem aus nun die weiteren Angriffe erfolgen. Es werden zunächst abermals Schleichfeldwachen nach verschiedenen Seiten abgeschickt, welche sich womöglich durch die feindliche Vorpostenkette zu schleichen haben, um die Festung zu entdecken. Sobald aber die Vorposten etwas vom Feinde erspähen, läuft einer derselben schnell nach der nächsten feststehenden Feldwache, die sofort aufbricht, um den Feind abzufassen. Die ganze Schleichfeldwache hat zu folgen, wenn sie sich hat fassen lassen und wenn auf 1 Mann derselben 2 der andern Partei kommen; umgekehrt müssen auch jene der Übermacht weichen und sich ergeben. Die Gefangenen werden ins Lager gebracht und dürfen nichts verraten, auch nicht entlaufen. Das Aussenden der Feldwachen wird fortgesetzt, bis das feindliche Lager genau entdeckt ist. Dann sammelt sich die angreifende Schar und zieht mit Sang und Klang in die Festung ein. Es ist jedoch die größte Schmach, wenn der entdeckte Ort gar nicht die Festung ist, und deshalb müssen die Meldungen mit Vorsicht geprüft werden. Kommt es bei den Angriffen zu wirklichen Kämpfen zwischen den einzelnen, so ist nur auf eine vorher bestimmte Art zu ringen.

73. Kriegsspiel mit Stäben. Hier führt jeder Spieler, gewissermaßen als Sinnbild einer Waffe, ein Stäbchen, das etwa 20 cm lang, 2 cm dick und an beiden Enden gut abgerundet ist. Es gilt, dem Gegner das Stäbchen zu entwinden, und zwar unter Beachtung folgender Regeln. Das Stäbchen muß für die eine Partei weiß, für die andre schwarz gefärbt sein, wird

frei und offen getragen und darf nicht in die Kleider versteckt werden. Stoßen und Schlagen mit dem Stäbchen ist nicht gestattet. Auch wer über die Grenze des Spielplatzes hinausgetrieben wird, gilt als besiegt. Die sämtlichen Spieler stellen sich auf, die Anführer für jede Partei werden gewählt oder ausgerufen. Einfacher ist das Spiel noch, wenn auf ein Zeichen hin die Parteien ihre Male zu wechseln haben und bei dem Begegnen sich die Stäbchen zu entwinden suchen. Der Schwächere sucht dem stärkeren Gegner auszuweichen, dieser mit seinesgleichen zu kämpfen.

74. **Das Ritter- und Bürgerspiel** ist ein bei der turnlustigen deutschen Jugend beliebtes Spiel, von dem Turnvater Jahn erfunden und von ihm selbst in nachstehender Weise beschrieben: Die beste Gelegenheit zu diesem Spiele bietet ein waldiger Platz von 200—400 Schritt im Geviert. Kiefernschonungen und dichtes Unterholz sind dazu am besten. Der Platz muß womöglich vieles und dichtes Gebüsch und auch freie Stellen haben, sowie Erhebungen und Vertiefungen oder Gräben. Die Zahl der Spielenden wird nach der Stärke so bemessen, daß nach ausgeteilten Besatzungen auf beiden Seiten gleichviel sind. Die eine Spielschar stellt Ritter, die andre Bürger vor. Die Ritter haben vier Burgen, jede etwa 20—50 Schritte von einer Ecke des Platzes entfernt. Die Bürger haben eine Stadt inmitten des Platzes. Die Stadtbesatzung muß wenigstens zwei Mann und immer so stark sein als die Besatzung von zwei Burgen zusammen. Wenn 50—60 Spieler vorhanden sind, so müssen in die Stadt vier und in jede Burg zwei Mann gelegt werden. Beim Spiele selbst kommt es nun darauf an, den Feind durch Gefangennehmung seiner Leute so zu schwächen, daß er nicht mehr im stande ist, im freien Felde und in offener Feldschlacht Widerstand zu leisten. Die dabei vorkommenden Kämpfe werden durch Ringen entschieden. Letzteres muß regelrecht vor sich gehen. Jeder Ringende faßt mit dem rechten Arme, unter dem linken Arme des Gegners durch (s. Abbildung), um dessen Leib. Der linke Arm wird über den rechten Arm des Gegners gelegt. Wer den Feind zu Boden bringt, ist Sieger. — Außerdem sucht man den Feind fleißig von dessen Festungen ab nach den seinigen zu locken und sendet zu diesem Zwecke Spione aus, um des Feindes Stellung, die Stärke seiner Besatzungen, die Orte, wo er Gefangene hält und bewacht u. s. w., auszukundschaften. Es werden Verstecke und Hinterhalte gelegt, feindliche Posten abgeschnitten und gefangen genommen. Als Gesetz gilt außerdem noch: Bei voller Besatzung darf kein Platz genommen werden; bei unvollkommener nur durch die fünffache Zahl der Gegner; unbesetzte Plätze dagegen werden genommen und mit der für sie bestimmten Anzahl belegt. Zu je zwei Gefangenen gehört ein Mann Besatzung. Gefangene werden befreit, wenn der Entsatz fünfmal so groß ist als ihre Bewahrer.


Ringen.



4.
Such- und Ratespiele.

Zielpunkt aller Suchspiele ist entweder ein verborgener Mitspieler, der sich versteckt hat, oder eine Sache, welche die einen zu verbergen, die andern zu entdecken suchen. Der Eifer ist von beiden Seiten gleichgroß, weshalb diese Art Unterhaltung den Scharfsinn sehr stärken kann. Der Blick muß rasch von einem Punkte zum andern fliegen, um den Augenblick noch zu erhaschen, in welchem dieser oder jener Gegenstand schnell weitergegeben wird, oder den Versteckort zu erspähen, wo er am wenigsten zu vermuten ist. Die Vermutung spielt hierbei die Hauptrolle und diese muß auf einer richtigen Berechnung beruhen, wenn sie Erfolg haben soll. Das Aufsuchen verdeckter und versteckter Gegenstände macht den Geist findig und geschickt, lehrt uns, die Augen zu gebrauchen und erhöht die Feinheit des Gefühls und der Empfindung. Auch die Beteiligung der andern Sinne ist bei diesen Spielen lebhaft in Anspruch genommen. Insbesondere wird bei den Spielen mit verbundenen Augen auch das Gehör geübt, um aus jedem Laute selbst eine verstellte Stimme zu erkennen.

1. Suchspiele mit offenen Augen.

75. Das gewöhnliche Versteckspiel. Wer die Versteckten aufsuchen soll, wird durch Abzählen bestimmt. Er wendet sich einer Wand zu und zählt, entweder 10, 20, 30 ꝛc. bis 100, oder 1, 2 ꝛc. bis 10. Hiernach ruft er:

Eins, zwei, drei,
Wer nicht versteckt ist,
der ist's gleich!"

Während des Zählens haben sich alle übrigen Spieler versteckt. Nun wendet sich der Sucher, und welchen von den Versteckten er zuerst sieht, wird

an der Wand „abgepradt“, d. h. der Sucher läuft rasch zu seinem Wandplätzchen und schlägt, 1, 2, 3 zählend, dreimal an die Wand. Dann werden die übrigen gesucht. Der zuerst oder, nach andrer Übung, der zuletzt Abgepradte muß im nächsten Spiele den Sucher machen.

76. Andre Versteckspiele. Ein ähnliches Spiel führt die verschiedenen Namen: „Einschauen“; „abtatscheln“; „eins, zwei, drei, ni dil dei“; „abbrandeln“; „belurn“; „ausklopfen“; „Securs“; „fünfzigschlagen“; „abpassen“. — Je mehr Spieler daran teilnehmen, desto besser ist es. Einer wird durch folgende Reimformel ausgelost:

„Eins, zwei, drei,
Ni dil dei.
Eins, zwei, drei,
Ni dil dei,
Mein Schlag ist aus,
Da läuft 'ne Maus,
Und du bist draus.“

Auf welchen das Wort „draus“ kommt, der „schaut ein“, oder „plinzt“, wie man in Schlesien sagt. Dieser wird zu einer Freistätte geführt, einem größeren Stein, auf welchen derjenige, welcher „einschauen“ muß, mit einem kleineren Steine oder Holze zu klopfen hat, während sich die andern verstecken. Beim Klopfen spricht er, mit abgewendetem Gesichte:

„Eins, zwei, drei,
Ni dil dei,
Wer sich nicht versteckt,
Den hab' ich glei.
Hinter mir und vor mir gilt's nicht!“

Dann zählt er noch bis dreißig oder fünfzig, je nachdem es ausgemacht worden ist, und macht sich hiernach an die Aufgabe, einen Spieler nach dem andern zu entdecken und „abzubrandeln“. Merkt der Abbrandler, wo sich einer versteckt hat, so läuft er schnell zum Freimale, nennt den Namen des entdeckten Spielers, klopft dreimal auf den größeren Stein, während er dabei spricht: „N. N. eins, zwei, drei abgepaßt!“ Wer „abgepaßt“ oder „abgebrandelt“ worden ist, hat sich zur Freistätte zu verfügen und so lange zu warten, bis der letzte aufgefunden ist. Wer zuerst abgebrandelt worden ist, muß im nächsten Spiele „einschauen“. Oft wird aber derjenige abgebrandelt, welcher die andern abbrandeln soll. Geht der Abbrandler zu weit von der Freistätte weg, so ist es leicht möglich, daß hinter ihm ein Spieler zur Freistätte läuft, den Namen des Abbrandlers ruft und sagt: „eins, zwei, drei und abgepaßt!“, worauf die übrigen sogleich aus ihren Verstecken kommen und den Abgebrandelten nochmals zum Einschauen verurteilen.

77. Das Deserteurspiel. Eine gewisse Anzahl Knaben stellt die Häscher, eine andre Abteilung die Deserteure vor. Nach Verteilung der Rollen erhalten letztere einen Vorsprung, um sich gehörig verstecken zu können. Ist das geschehen, dann werden sie von den Häschern aufgesucht. Wird einer gefunden, so entsteht meistens eine leichte Rauferei, da ihm mehrere zu Hilfe kommen. Erhalten aber die Häscher nicht gleich Verstärkung, so müssen sie weichen, da gewöhnlich alle Deserteure miteinander oder in unmittelbarer Nähe sich verstecken, um ebenso schnell wie möglich einander zu Hilfe zu kommen. Sind endlich alle gefangen, so kommt jeder zum Profoßen, wo er mit dem Plumpsack eine angemessene Strafe erhält.

78. Suchspiel mit Anschlagen. Durch Abzählen wird bestimmt, welcher Spieler zuerst der Suchende sein soll. Dieser stellt sich mit verdecktem Gesicht, die Hände vor die Augen, gegen die Wand oder in einen Winkel; die übrigen verstecken sich. Meistens wird dabei festgestellt, welche Grenzen nicht überschritten werden dürfen. Entweder rufen die Versteckten: „Nun!“ oder der Sucher ruft: „Ich komme!“ und bleibt nur dann noch stehen, wenn von einem, der sich noch nicht versteckt hat, Einspruch gethan wird. In der Schweiz singt der Sucher, um den sich Versteckenden eine gewisse Zeit zum Verbergen zu gewähren: „Güggelstei, hat d' Kuh beim Bein! Hat d' Geiß beim Horn, tschipp, tschipp! Wenn ich komm' mit der roten Kappe, will ich jedes wohl ertappe!“ Dann beginnt das Suchen.

Eine in andern Gegenden übliche Form desselben Spiels ist der sogenannte Finkenstein. Der Suchende ruft zunächst: „Eins, zwei, drei, vier, Finkenstein, wer sich nicht versteckt hat, der soll es sein!“ Dann zählt er bis 100, ehe er sich zum Suchen umdreht. Die Stelle, an welcher er steht, bildet für alle Mitspielenden das Freimal. Sobald der Suchende einen Versteckten auffindet, eilen beide im Wettlauf nach dem Freimal. Kommt der Suchende zuerst an dasselbe, so schlägt er mit der Hand daran und ruft: „Angeschlagen für —!“ hier nennt er den Namen des Betreffenden. Kommt letzterer zuerst an, so schlägt er ebenfalls an und ruft: „Frei für mich!“ Wer zuletzt aufgefunden und angeschlagen wird, ist Suchender beim nächsten Spiele.

79. Die Leinwandbleiche ist ein Suchspiel mit Haschen. Ein Knabe ist der Leinwandhändler oder Bleichenbesitzer, ein zweiter ist der Wachhund, ein dritter der Dieb, ein vierter Gendarm oder Polizeidiener, die übrigen sind die Leinwand. Die letzteren stellen sich mit weit ausgespreizten Armen an der Wand eines Hauses auf. Der Herr mißt mit einem Stäbchen, wie viel Meter die Leinwand lang ist; dann geht er weg und überläßt die Sorge dem Hunde. Dieser schläft ein, der Dieb kommt und stiehlt die Leinwand entweder teilweise oder ganz. Jetzt macht der Hund Lärm, der zurückkommende Hausherr prügelt den Pflichtvergessenen und ruft den Häscher zu Hilfe. Alle drei setzen nun den Flüchtigen nach, die sich währenddessen möglichst weit versteckt haben. Sie suchen die Leinwand wieder zusammen; der Dieb wird gehascht, gefangen, auf den Richtplatz geführt, verhört, verurteilt und feierlichst enthauptet, indem ihm die Mütze vom Kopfe geschlagen wird.

Eine andre Auffassungsweise des Spieles bezeichnet die Leinwand als Hühner und Küchelchen, den Hund als Hahn, während der sonstige Verlauf der gleiche ist; statt auszumessen wird dann abgezählt.

80. Pfeiferspiel. Einem mit diesem Spiele noch nicht Bekannten wird aufgetragen, den Pfeifer und die Pfeife zu suchen. Zu diesem Behufe wird er nur flüchtig mit einem Leintuche bedeckt, an welches ein andrer Spieler rückwärts heimlich ein an einen Bindfaden befestigtes Pfeifchen anhängt. Ist das geschehen, so pfeift einer aus der Gesellschaft auf dem Pfeifchen, worauf sich der Vermummte umwendet, um den Pfeifer samt der Pfeife zu erhaschen; unterdessen aber hat schon wieder ein andrer die an dem Vermummten

befestigte Pfeife zur Hand genommen und gepfiffen. Das komische Benehmen desjenigen, der den Pfeifer erfassen soll, gibt viel Anlaß zum Lachen. Es dauert oft ziemlich lange, bis ein mit dem Spiele Unbekannter darauf kommt, daß er selbst derjenige ist, welcher die Pfeife mit sich trägt.

81. **Es brennt!** Ein vorher bezeichneter Gegenstand, z. B. ein Taschentuch, ein Schlüssel, Messer u. s. w., wird von den Spielenden in der Hecke oder im Zimmer hinter irgend etwas versteckt, während der zum Suchen Bestimmte abwesend ist. Auf ein gegebenes Zeichen kommt er herzu und fängt an zu suchen. Naht er hierbei der Gegend, in welcher das Versteckte sich befindet, so ruft man ihm zu: „Es brennt!" Geschieht das Suchen im Zimmer, so deutet man auch wohl das Nahen an das Versteckte dadurch an, daß man mit einem Schlüssel um so stärker klopft, oder auf dem Klavier um so stärker spielt, je mehr sich der Sucher dem Gegenstande nähert. — Mitunter verbirgt man in dieser Art den Plumpsack in der Hecke, ruft dann: „Das Häschen ist gebraten!" und fordert dadurch den Auserwählten zum Suchen auf. Findet er den Plumpsack, so prügelt er damit die übrigen bis zum bestimmten Freimale.

82. **Das Plumpsackverstecken.** Wer den Plumpsack versteckt, wird ausgezählt. Während des Versteckens stellen sich die übrigen in einer gewissen Entfernung zusammen, die Augen mit den Händen zuhaltend. Spielt man im Zimmer, so gehen sie hinaus. Der Plumpsack wird nun ungesehen von den draußen Verharrenden versteckt. Ist dies geschehen, so öffnet der Verstecker die Thür und ruft: „Kommen!" Alle eilen in das Zimmer, um den versteckten Plumpsack zu suchen. Solange sich die Suchenden weit vom Plumpsack entfernt befinden, spricht der Verstecker: „Wasser, Wasser!" Kommen sie dem Plumpsack näher oder auch nur einer der Sucher, so ruft er: „Es raucht!" und nennt den Namen des Spielers, bei dem es raucht. Wenn dieser aber ganz in der Nähe des Plumpsacks ist, so wird gerufen: „Es brennt!" Und alle laufen flugs zur Thür, weil der, welcher den Plumpsack fand, sie mit demselben verfolgt und den schlägt, der nicht rasch genug die Thür erreicht. Der Finder des Plumpsacks versteckt denselben.

83. **Thaler, Thaler, du mußt wandern!** Im Kreise sitzend oder stehend langen sich die Spielenden unter dem Gesange



einen Thaler zu. Die zulangende Bewegung der Arme und der Hände nach dem rechten und dem linken Nachbar zugleich wird fort und fort von allen zugleich ausgeführt, also auch von denen, welche die Münze nicht in der Hand haben, und zwar, um den in der Kreismitte Stehenden, also den Suchenden,

im Unklaren darüber zu lassen, in wessen Hand die Münze ist. Sobald der Suchende eine Hand erfaßt, schweigt der Gesang, und alle Hände ruhen, worauf er einen Mitspieler auffordert, den „Thaler“ herauszugeben; hat dieser ihn, so wird er Suchender, wenn nicht, beginnt der Gesang und das Zulangen von neuem. — Es kann jedoch auch fort und fort gesungen werden, und der Suchende hier und da gleich während des Gesanges die Hände der Mitspielenden erfassen, um zu sehen, ob der Thaler sich darin befindet. Ist der Suchende von dem Inhaber des Thalers weit entfernt, kehrt er ihm etwa gar den Rücken zu, so kann dieser auch mit dem Thaler klopfen, muß ihn aber sofort, um nicht ertappt zu werden, nach der linken oder rechten Seite weitergeben.

Für den Thaler kann man natürlich ein Markstück oder ein Fünfmarkstück, auch einen Ring an einer herumreichenden Schnur, wählen; man singt dann: „Markstück, Markstück — beziehentlich: Fünfmark, Fünfmark, du mußt wandern“, oder: „Ringlein, Ringlein, du mußt wandern.“

Statt einer Münze kann man in gleicher Weise ein zusammengedrehtes Taschentuch, also einen Plumpsack, wandern und suchen lassen; es geschieht dies aber besser hinter dem Rücken der Spielenden, weil sonst der Plumpsack eher bemerkt wird. Hierbei wird zur obigen Melodie gesungen:

„Plumpsack, Plumpsack, du mußt wandern,
Von dem einen zu dem andern,
Das ist herrlich, das ist schön;
Plumpsack, du mußt weiter geh'n.“

Vermutet nun der Suchende den Plumpsack bei einem Mitspieler, so muß letzterer sofort seine Hände vorzeigen. Hat er wirklich den Plumpsack, so tritt er an Stelle des Suchenden. Es trägt zur allgemeinen Heiterkeit bei, wenn ein Mitspieler, der gerade den Plumpsack in den Händen hat, dem Suchenden damit einen Schlag erteilt. Wird freilich hierbei der Plumpsack vom Suchenden ergriffen, so tritt der Schläger an dessen Stelle.

84. Miau. Dieses und das nachfolgende Spiel bilden den Übergang zu den Suchspielen mit verbundenen Augen. Sie werden nämlich im Finstern gespielt, wodurch die Aufgabe des Suchenden in ähnlicher Weise wie durch das Verbinden der Augen erschwert wird. Allerdings werden diese Spiele verhältnismäßig selten geübt, einmal, weil nur wenige Örtlichkeiten ganz ohne Gefahr sind, und dann, weil man die Abendluft in der Jahreszeit meistens scheut, wo die Abende zeitig und die Nächte finster genug sind. Am ehesten eignet sich für dieses Spiel ein Garten mit Buschpartien, vielfach verschlungenen, aber gut geebneten Wegen. Ein besonders gewandter und schlauer Bursche ist Katze und versteckt sich. Die übrigen haben die Aufgabe, die versteckte Katze zu fangen. Der Führer der Suchenden fragt: „Miezchen, wo bist du?“ Der Versteckte hat mit „Miau!“ zu antworten, verändert aber sofort seinen Versteck, während jene ihn zu umzingeln suchen.

85. Wächter und Diebe. Zur Ausführung dieses ebenfalls nächtlichen Spieles ist eine gleiche Örtlichkeit wie bei den vorigen erforderlich: gute Wege ohne Gefahren und möglichst zahlreiche Verstecke. Die Spielerschar



teilt sich in zwei gleiche Gruppen. Die eine davon sind die Wächter; als ihr Befehlshaber gilt der Richter. Sie sind durch ein weißes, um den Arm gebundenes Taschentuch kenntlich. Die Diebe führen als Waffe einen Plumpsack. Es wird jeder Partei zum Ausweise ein Stichwort (Losung) gegeben; etwa den Wächtern „Köln“, den Dieben „Bonn“. Die Diebe erhalten ein paar Minuten Zeit, sich innerhalb eines vorher bestimmten Gebietes zu verstecken, dann ziehen die Wächter nach den Anweisungen des Richters aus, um die Diebe zu fangen. Sieht ein Wächter einen Dieb, so ruft er sein Stichwort und rührt den Ertappten an. Er muß ihm als Gefangener folgen und wird vom Richter mit zum Wächter ernannt. Kann dagegen ein Dieb sich unbemerkt einem Wächter nähern und demselben einen Schlag mit Nennung seines Stichworts geben, bevor der Wächter das seinige ausspricht, so wird der Wächter dadurch zum Diebe und hat diesem zu folgen. Bleibt dem Wächter dagegen Zeit genug, seine Losung auszusprechen, so ist der Dieb im Nachteil und muß sein Heil in der Flucht suchen, wenn er nicht gefangen sein will. Sind alle Glieder einer Partei zu Gefangenen der andern gemacht, so ist das Spiel beendigt; ebenso haben die Diebe auch schon dann gewonnen, wenn es ihnen gelingt, den Richter zu beschleichen. Die Wächter müssen deshalb den Anordnungen des letzteren unbedingten Gehorsam leisten, und er muß die Vorsicht gebrauchen, stets einige als Leibgarde bei sich zu behalten. Selbst eine größere Anzahl Diebe darf den Wächtern nicht nahen, sobald diese ihnen die Losung zurufen; die Wächter dürfen aber ihre Parole auch erst dann sagen, wenn sie wirklich einen Dieb bemerken, der in ihrer Nähe ist.

2. Suchspiele mit verbundenen Augen.

(Blindlingsspiele.)

86. Die Blindekuh. Dieses Spiel kann nur auf einem freien und möglichst ebenen Platze ausgeführt werden, auf welchem der Suchende, dem die Augen verbunden sind, nicht etwa durch Anstoßen oder Stolpern in Gefahr kommt. Einem durch Abzählen bestimmten Mitspieler werden nämlich die Augen mittels eines Tuches so zugebunden, daß man sicher ist, er könne nicht sehen. Dann überläßt man ihn seinem Geschick. Die übrigen necken, zupfen und foppen ihn auf alle Weise, nur müssen sie alles vermeiden, wodurch sie ihm wehe thun oder ihn in Gefahr bringen können. Er seinerseits sucht durch rasche Wendung und schnellen Griff den zu erfassen, der seine Gegenwart verraten hat. Wen er ertappt, der muß an seiner Statt die Rolle der Blindekuh übernehmen. Je lebhafter die „Blindekuh“ ihre Rolle spielt, je mehr die Sehenden um sie herspringen und sie im Spaße necken, desto unterhaltender wird das Spiel. Die „Blindekuh“ spitzt die Ohren, um zu erforschen, wo ein Umstehender sei; sie schreitet mit hoch aufgehobenen Beinen einher; die Arme werden weit ausgestreckt, ihr Gegner drückt sich in einen Winkel, sie fährt zu und ergreift — nichts; durch eine schnelle Wendung rettet sich jener unter ihren Armen weg, zur Heiterkeit aller. —



Häufig wird auch zwischen der Blindekuh und den Mitspielern, ehe die Suche beginnt, ein Zwiegespräch in Versen aufgeführt, z. B.:

„Ich führe dich zum Walde."
„Was soll ich da?"
„Grütze essen."
„Ich habe keinen Löffel."
„Such dir einen!"

„Blindekuh, wir führen dich!"
„Wohin?"
„In die Wüste; wehre dich!"
„Gegen wen?"
„Es gibt ja der Hunde viel,
Davon dich jeder beißen will.
Wenn sie dir zu mächtig sind,
Flieh' vor ihnen wie der Wind!"

87. **Jakob, wo bist du?** Bei diesem Spiele werden zwei Teilnehmer mit verbundenen Augen in den Kreis der Spieler gesetzt. Der eine Blinde ist Jakob, der andre stellt dessen Herrn vor, der seinen Diener im Finstern sucht. So oft der Herr fragt: „Jakob, wo bist du?" hat dieser sich durch die Antwort „Hier!" zu melden. Die Versuche, welche der Herr anstellt, um nach dem Klange der Stimme den Jakob aufzufinden, und die Mittel, welche letzterer versucht, dem Herrn zu entgehen, geben zu großer Heiterkeit Anlaß, die sich besonders dann zum Höhepunkt steigert, wenn Jakob, in der Meinung, dem gestrengen Herrn zu entfliehen, diesem gerade in die Arme läuft. Statt daß Jakob „Hier!" zu antworten hat, läßt man ihn auch wohl durch eine Klingel oder ein Pfeifchen das Zeichen geben, und nennt in solchem Falle das Spiel den Schellenmann. Letzteres Spiel wird übrigens auch so gespielt, daß der Schellenmann selbst, welcher eine Klingel an sich trägt, mit unverbundenen Augen im Kreise der übrigen steht, welche sämtlich mit verbundenen Augen um ihn herum sich bewegen. Sobald nun einer den Schellenmann, der sich mitbewegt und dabei seine Klingel oder Schelle ertönen läßt, in unmittelbarer Nähe vermutet, greift er nach dem Schellenmann, der seinerseits auszuweichen sucht, bis er vom glücklichen Griff eines Mitspielers erfaßt wird.

88. **Markus und Lukas.** Dieses Spiel ist dem vorigen sehr ähnlich. Auf einen freien Platze wird ein runder Tisch gesetzt. Zwei Spieler — Markus und Lukas — denen die Augen verbunden werden, legen ihre linken Hände an den Rand des Tisches, doch in solcher Entfernung, daß nur die Fingerspitzen den Rand berühren. In der Rechten hat jeder einen Plumpsack. So gehen sie um den Tisch herum, und Lukas ruft, wenn es ihm beliebt, „Markus!" Dieser benutzt die Aufforderung und schlägt mit seinem Plumpsacke nach Lukas, welcher sich aber durch Biegungen und Wendungen gegen den Schlag zu verwahren hat, auch wohl gar unter den Tisch kriecht, wobei er aber nicht seine Hand vom Rande entfernen darf. Hat „Markus" den Schlag gethan, so muß er um den Tisch gehen und „Lukas!" rufen. So kommt die Reihe des Schlagens nun an den Lukas 2c. Heißt auch: „Der Teufel an der Kette".

89. **Die blinde Jagd** ist dem vorigen Spiele nahe verwandt, vielleicht nur eine örtliche Form desselben, die keine weite Verbreitung erhalten hat. An einem Mittelpfahle sind zwei Fäden befestigt, jeder von 4 m Länge.

Die beiden ausgewählten Spieler fassen die Enden derselben an. **Beiden** werden die Augen verbunden. Der eine stellt das Wild vor und muß mit einer Schnurre Antwort geben, sobald der Jäger „Hallo!“ ruft. Letzterer hat einen Plumpsack als Waffe und prügelt das Wild, sobald er seiner habhaft werden kann.

90. **Der blinde Marsch.** Die Spielenden teilen sich in zwei Hälften. Auf dem Spielplatze wird ein Baum, Pfahl oder dergleichen als Ziel bezeichnet, nach welchem marschiert werden soll. Die eine Hälfte stellt sich auf, die Augen werden verbunden, und auf ein gegebenes Zeichen marschiert jeder dem vorher gesehenen Ziele zu. Die Richtungen werden bald bedeutend abweichen. Sobald die erforderliche Anzahl Schritte gemacht worden ist, wird von dem Leiter des Spiels „Halt!“ kommandiert. Alle nehmen die Binde ab und derjenige, welcher das Ziel wirklich erreicht hat, ist Sieger. Hierauf kommt die andre Hälfte der Spieler an das Marschieren.

91. **Der blinde Schneider.** An einer in angemessener Höhe straff ausgespannten Schnur hängen an dünnen Fäden allerlei Gewinne: Bleistifte, Federhalter, Früchte ꝛc. Einem der Mitspielenden werden die Augen verbunden. Er muß versuchen, aus einiger Entfernung auf die Schnur loszugehen, mit einer Schere einen der hängenden Gegenstände abzuschneiden, ohne die andre Hand dabei zu benutzen, gewöhnlich werden drei Schnitte gestattet.

92. **Topfschlagen.** Sind bei diesem Spiele zahlreiche Zuschauer zugegen, so wird am besten eine breite Gasse durch gezogene Fäden abgegrenzt. Ein Topf wird als Ziel umgestülpt aufgestellt. Etwa 20 oder mehr Schritte davon wird das Anfangsmal gesetzt und hier der Schläger aufgestellt, dem die Augen gut verbunden sind. Als Schlagwaffe gibt man ihm einen derben Stock. Er hat diesen aufrecht zu tragen, darf nicht mit ihm an der Erde herumfühlen, sondern nur drei tüchtige senkrechte Schläge damit thun. Mitunter erlaubt man dem zu Blendenden, vorher sich die Schritte der Entfernung auszuzählen, dreht ihn aber, nachdem ihm die Augen verbunden worden sind, dreimal herum und überläßt es ihm dann, sich selbst zurecht zu finden. Niemand der Umstehenden darf durch einen Zuruf ihn weder stören noch auf die richtige Spur leiten; daß er nicht durch Stolpern oder Anstoßen Gefahr läuft, dafür muß schon vorher Sorge getragen sein. Wer den Topf zerschlägt, bekommt den damit verbundenen Preis.

3. Raten von Personen.

93. **Brüderchen, wer klopft?** Zwei Spielkameraden sitzen mit verbundenen Augen in der Mitte des Kreises, welchen die übrigen bilden. Ihre Rücken sind gegeneinander gekehrt. Einer der Mitspieler tüpft mit einem Finger oder einem Stäbchen einem Dasitzenden leise auf den Kopf, und der Getroffene fragt seinen Gegenrückler: „Brüderchen, wer klopft?“ Errät der Gefragte den Klopfer richtig, so ist letzterer verurteilt, seine Stelle einzunehmen.

94. **Wer war's?** oder **die warme Hand.** Einer der Mitspielenden setzt sich auf den Stuhl; ein zweiter, der durch Auszählen dazu bestimmt ist,





Quickerle-Quäckerle (zu Seite 52). Auf welchem Finger sitzt der Has? (zu S. 54).
Blindekuh (zu Seite 46).
Blinde Jagd (zu Seite 47). Schattenspiel (zu Seite 58).

bückt sich vor ihm und legt sein Gesicht auf dessen Schoß; eine Hand hält er geöffnet auf den Rücken. Die übrigen Mitspielenden bilden einen Halbkreis um jene beiden, und einer davon gibt dem Gebückten mit der Hand einen Klapps auf die offene Hand. Dieser sucht die schlagende Hand zu fassen und festzuhalten und richtet sich sofort in die Höhe, um sich umzusehen. Hält er die Hand des Schlägers fest oder glückt es ihm, aus den veränderten Mienen oder Bewegungen, welche er noch sieht, den Thäter zu erraten, so muß dieser seine Stelle einnehmen; im andern Falle hat er sich wieder zu bücken, um einen zweiten Schlag zu empfangen.

In etwas veränderter Form ist dasselbe Spiel als Nasenzupfen gebräuchlich. Dem Ratemeister werden dabei die Augen von einer hinter ihm stehenden Person entweder verbunden oder mit den Händen gelinde zugehalten, während er selbst auf einem Stuhle sitzt. Ein Kamerad zupft ihn gelinde an der Nasenspitze, die Augen werden ihm frei gelassen, und es ist jetzt seine Aufgabe, aus den Gesichtszügen der Umstehenden zu erraten, wer der Zupfende war.

95. Kapinkel, kriech' zu Winkel. Ein Knabe mit verbundenen Augen ist der Kapinkel. Einer nach dem andern kommt zu ihm und fragt: „Kapinkel, ich kriech' zu Winkel, wieviel Schritte gibst du mir?“ Der Kapinkel nennt eine Anzahl Schritte, welche jener zu machen hat. Es bildet sich auf diese Weise allmählich annähernd ein Kreis. Ist jeder postiert, so geht Kapinkel auf irgend einen los, betastet dessen Kleider und läßt ihn piepen. Aus beidem sowie aus der Entfernung sucht er die Person zu erraten. Glückt ihm dies, so muß ihn dieselbe ablösen.

96. Die stille Blindekuh, auch Piep-Blindekuh genannt, ist eine Abart der echten Blindekuh, wobei es nicht auf das Erhaschen, sondern nur auf das Erraten einer Person ankommt. Die Blindekuh steht, einen Stock in der Hand, mit verbundenen Augen in dem Kreise, den die übrigen mit angefaßten Händen bilden. Der Kreis marschiert rundum, bis die Blindekuh mit dem Stabe auf den Boden klopft. Sie schreitet auf einen Mitspieler zu und berührt ihn; er muß dreimal „Piep!“ sagen, und thut dies natürlich mit verstellter Stimme. Die Blindekuh sucht aus dem Tone der Stimme zu erraten, wer es ist. Trifft sie ihn, so ist dieser Blindekuh; rät sie fehl, so dreht sich der Kreis weiter und sie fragt von neuem. Es kann diese Art Blindekuh auch bequem im Zimmer gespielt werden. In der Schweiz spricht die Blindekuh dabei: „Ich sitz' auf einem Tisch und hab' den ganzen Morgen gefischt, und habe nichts gefangen! Buseli, Buseli (Miezchen!), mach' Miau!“ Die übrigen sitzen auf einer Bank, die Blindekuh geht rückwärts auf sie zu und setzt sich einem Mitspieler auf den Schoß. Dieser sagt „Miau!“ und muß aus der Stimme erraten werden. — Anderwärts heißt dasselbe Spiel auch die Maus im Finstern; man führt, wenn man es im Zimmer spielt, den Geblendeten zur Thürklinke und läßt ihn dann eine Person dadurch erraten, das er deren Kleidung befühlt. Die Griechen nannten dieses Spiel die blinde Mücke und bei Franzosen und Italienern ist es unter demselben Namen gebräuchlich. Die Franzosen haben



unter dem Namen Colin Maillard noch eine besondere Art der Blindekuh; letztere wird vor einen Mitspieler geführt, dessen Person und Namen sie aus dem Befühlen seiner Gesichtszüge oder Hände zu erraten hat. Derartige Spiele sind nur zu empfehlen, wenn alle Mitspielenden sich kennen.

Der Vogelfänger und der Orgelbauer sind ebenfalls sehr ähnliche Spiele; man sehe die nächsten beiden Nummern. — Das Erraten mit verbundenen Augen in der vorgedachten Weise hat man gelegentlich auch auf Sachen ausgedehnt, am besten auf Pflanzen, als „Botanische Blindekuh“. Der Gefragte, dem man eine Pflanze in die Hand gibt, sucht durch Befühlen und Beriechen derselben ihren Namen zu erraten.

97. Der Vogelfänger. Die Blindekuh („Papageno“) steht in der Mitte des Kreises der Spieler, welche sich in der Runde bewegen und dabei das Liedchen singen:



Bei den Worten „das hat er lassen steh'n“, bleiben die Singenden stehen und einer gibt den Piepton oder Vogelstimme, z. B. Widwidiwitt &c., kund, nach welchem der Name des „Vogels“ von „Papageno“ erraten werden muß. Trifft er das Richtige, so stimmt der Chor den Schlußvers an und wiederholt diesen, und der Erratene löst „Papageno“ ab. Im Nichtfalle wird dieser ausgelacht und das Spiel setzt sich fort.

98. Der Orgelbauer. Nachdem der erwählte Orgelbauer die Spielgenossen wie die Orgelpfeifen aufgestellt hat, legt er die Hände eines jeden vorn zusammen und schlägt mit einem Stäbchen sanft darauf. Der Berührte gibt einen Ton von sich, so daß er ihn jederzeit hören lassen kann. Der Orgelbauer darf auch dreimal stimmen, falls ihm der Ton nicht gefällt. Hat er von jedem einen Ton erhalten, so geht er mit einem andern Gespielen hinaus, und dieser verbindet ihm die Augen; unterdessen wechseln die Spielenden ihre Plätze. Bei dem Hineintreten spricht der Orgelbauer: „Ach, wie wird meine Orgel stehen! Nun bin ich blind, und kann nicht nachhelfen! Ich werde aber hören, ob noch alle Pfeifen in Ordnung sind!“ Er schlägt darauf abermals einem sanft auf die Hände, der nun denselben Ton hören läßt. Dies kann dreimal geschehen. Errät der Orgelbauer die richtige Pfeife, so umtanzt ihn die ganze Gesellschaft und singt:





Der Erratene wird dann Orgelbauer. Im andern Falle singt die Gesellschaft folgenden Vers, und der Orgelbauer hat von neuem zu raten.

„Das muß ein schlechter Künstler sein,
Der, büßt er das Gesicht auch ein,
Die Pfeife, spricht sie dreimal an,
Nicht aus dem Ton erraten kann."

99. Hirt und Herde. Ein Mitspieler wird durch Auszählen zum Hirten ernannt, während alle andern die Herde bilden. Dem Hirten werden die Augen verbunden, und er wird an einen Platz geführt, der den Namen „Stall" erhält. Einer klopft ihm auf die Schulter und sagt:

„Hirt! Hirt! Hirt! Wieviel Schritte erlaubst du mir?" — worauf der Hirt eine bestimmte Anzahl Schritte nennt. Der Spieler macht nun die ihm erlaubten Schritte, ohne an eine bestimmte Richtung gebunden zu sein, und bleibt dann stehen. In gleicher Weise verhalten sich alle übrigen Mitspieler, einer nach dem andern, bis der „Stall" ganz leer ist, worauf der Hirt ruft: „Wo ist meine Herde?" — Auf diese Frage ahmen alle Kinder die Stimme der Schafe nach.

Nun sucht der Hirt mit verbundenen Augen so lange herum, bis er einen Spieler findet, zu dem er sagt: „Wer bist du?" Der Angesprochene ahmt aufs neue die Stimme eines Schafes nach, und der Hirt rät, welchen seiner Kameraden er gefunden habe. Gelingt es ihm, sein Schaf an der Stimme zu erkennen, so wird er durch dasselbe von seinem Amte abgelöst. Errät er aber nicht den Namen seines Schafes, dann wird er von demselben so lange geschlagen, bis er den „Stall" erreicht hat, worauf das Spiel von neuem beginnt.

100. Quickerle, Quäckerle. Ein Mitspieler muß „blinzen", d. h. die Augen schließen, oder auf einen Augenblick sich entfernen. Währenddem hält ein andrer zwischen beiden zusammengelegten Händen ein kleines Stück Holz oder dergleichen und gibt es heimlich einem andern in die Hände, aber so, daß niemand sonst weiß, wer es hat. Deshalb geht er bei allen herum und thut, als ob er einem jeden das Holz gäbe. Darauf muß der „Blinzende" oder Abgetretene hereintreten und raten, bei wem das Holz ist. Er spricht folgenden Spruch:

„Quickerle, Quäckerle,
Sag' mir des Herrn Äckerle!
Wenn ich's wüßte, wollt' ich's grad' herausraten."

Bei den letzten Worten bezeichnet er einen; hat dieser das Holz, so muß derselbe nun blinzen und dann raten; hat er es nicht, so muß der andre fortfahren, indem jedesmal das Holz umgegeben wird, bis endlich der Inhaber getroffen ist.

Andre Namen des Spieles sind auch „Ringleinstreichen", „Eiersuchen", und wird dabei statt des Holzstückchens ein „Ringlein" oder „Ei" gedacht.

101. Schattenspiel. Man hängt ein großes Stück weiße Leinwand auf oder benutzt statt desselben den herabgelassenen Fenstervorhang. Einer der Spielenden kehrt der Leinwand das Gesicht zu und sitzt vor derselben. Hinter ihm steht auf einem Tische ein angezündetes Licht so, daß es möglichst die ganze Leinwand beleuchtet. Einer nach dem andern tanzt, hüpft, läuft oder geht zwischen dem Lichte und dem Ratenden hin, und aus dem dabei auf die Leinwand geworfenen Schatten hat dieser zu erraten, wer sich hinter ihm vorüber bewegt. Der Erratene löst ihn ab.

102. Verdrießlicher König. Der „verdrießliche König" wird durch „Auslosen" erwählt und setzt sich abgesondert von den übrigen. Dann wird ein andrer ausgelost, der an jeden die Frage zu stellen hat, was er an dem „verdrießlichen König" auszusetzen habe. Die Frage wird von jedem leise, nur für den Frager hörbar, beantwortet. Dieser tritt dann vor den verdrießlichen König und spricht: „Das Volk hat vieles an Ew. Majestät auszusetzen." Nun zählt er auf, was jeder zu tadeln gefunden. Der verdrießliche König muß sagen, welcher Tadel ihn am unangenehmsten berührt, auch den nennen, der seiner Meinung nach diesen Tadel ausgesprochen hat. Stimmt dies, so muß der Erratene des Königs Platz einnehmen.

In manchen Gegenden wird dieses Spiel auch auf sehr ähnliche Weise unter dem Namen „Mokierstuhl" gespielt. Der verdrießliche König sitzt auf diesem Stuhle und läßt die Spöttereien über sich ergehen.

4. Gegenstände raten.

103. Schrift oder Wappen. Hierzu nimmt man eine beliebige Geldmünze und es fragt sich nun: „Schrift oder Wappen?" Ehe die in die Luft geworfene Münze niederfällt, muß man angeben, ob sie die Bildseite oder die Schriftseite nach oben zeigen wird. Wer richtig rät, hat gewonnen.

Ganz ähnlich ist das Wettspiel „Gerad oder Ungerad?" Man nimmt hierbei irgend welche kleine gleichartige Gegenstände, z. B. Bohnen oder Pfeffernüsse, in die Hand und stellt die Frage. Antwortet der Gegner richtig, so bekommt er die Gegenstände; im andern Falle muß er einen dazu geben.

104. In den Wald fahren. Es wird wie vorhin um Bohnen, Knöpfe, Griffel oder Nüsse gespielt. Der betreffende Gegenstand ist in der einen Hand versteckt, und es wird abwechselnd gesprochen:

Ich fahr' in'n Wald! Auf welchem willst du reiten?
Ich komme mit! Auf dem.

Man zeigt auf eine Hand und erhält, was darin ist.

105. Auf welchem Finger sitzt der Has? Dies Spiel ist, wie das vorige, nur für zwei. Der eine nimmt eine Bohne, Mandel, ein Steinchen, Knöpfe, Schusser ꝛc. in die Hand und fragt den andern: „Auf welchem Finger sitzt der Has?“ Der Gefragte bezeichnet einen Finger und sagt: „Unter diesem!“ Befindet sich der Gegenstand darunter, so hat er denselben gewonnen; ist er nicht da, so muß er diesen dem andern auszahlen.

106. Kugeln raten. Der eine nimmt eine beliebige Anzahl Kugeln in die Hand und fragt den Gegenpart: „Wieviel Kugeln habe ich in meiner Hand?“ oder, wie die englischen Knaben es thun: „Wieviel Eier liegen im Busch?“ Der Gefragte ratet. Trifft er die richtige Zahl, so muß er die Kugeln sämtlich erhalten; rät er aber falsch, so zahlt er seinerseits dem Frager so viele, als er zu wenig oder zu viel geraten. Hielt jener z. B. drei Kugeln verborgen und der Gefragte riet fünf, so hat er zwei zu zahlen. Riet er zwei, so muß er eine zahlen.

107. Bock, Bock, wieviel Hörner hab' ich? Zu diesem kleinen Scherze sind drei Personen nötig: Einer, der den Bock macht, dieser stellt sich gebückt hin; ein zweiter, der Frosch, der auf dem Rücken des ersten reitet, und ein dritter, der den unparteiischen Schiedsrichter abgibt. Der Reiter hält eine beliebige Anzahl Finger in die Höhe und fragt: „Bock, Bock, wieviel Hörner hab' ich?“ Der Bock ratet, wie viel es sein mögen. Trifft er zufällig die richtige Zahl, so muß der Frosch herunter und Bock sein. Ratet jener falsch, so werden aufs neue Finger hoch gehalten. Der Richter entscheidet, ob er richtig oder falsch geraten worden ist.

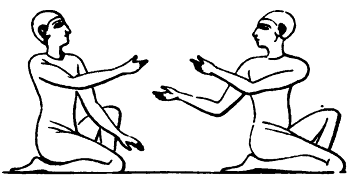


Frosch und Bock.

108. Das Fingerspiel oder Morra. Es ist dieses dem vorigen ähnliche Spiel bei zahlreichen Völkern wärmerer Himmelsstriche gebräuchlich, besonders bei solchen, die eine Vorliebe für Spiele um Geldgewinn haben. Es handelt sich bei diesem Spiele mehr um den Zufall als um Überlegung.

Wie dir das nachstehende Bild zeigt, war jenes Fingerratespiel bereits bei den alten Ägyptern gebräuchlich und es findet sich mit verschiedenen Abänderungen durch Südfrankreich, Italien bis nach China und den Inseln des Stillen Ozeans verbreitet. Die Chinesen nennen es Tsui-mai, die alten Römer nannten es micare digitis. — Die Italiener spielen das Morra oder Murra leidenschaftlich. Die beiden Gegner treten einander gegenüber und halten die geschlossene Faust bis zur Gesichtshöhe. Plötzlich strecken beide zu gleicher Zeit eine beliebige Anzahl Finger aus und nennen dabei eine Zahl. Es streckt z. B. der erste 3 Finger aus und ruft 5; der zweite zeigt vielleicht 4 Finger und ruft 8. In diesem Falle hat keiner gewonnen. Es muß die Zahl getroffen werden, welche man erhält, sobald man die Finger beider

Spieler zusammenzählt. Raten zufällig beide Gegner richtig, so gilt der Zug nicht. In obigem Falle hätten sie 7 raten müssen. Derjenige gewinnt, der die richtige Summe nennt, während sein Gegner zugleich falsch ratet. Hebt also der erste Spieler 4 Finger auf und ruft 6, der zweite hat gleichzeitig 2 Finger gezeigt und 5 oder eine andre Zahl als 6 genannt, so hat der erste gewonnen, der zweite verloren.



Morraspiel der alten Ägypter.

Mitunter öffnet man auch zunächst die sämtlichen Finger der Hand und schließt dann eine beliebige Anzahl. Statt mit einer bestimmten Zahl, begnügt man sich hier und da auch wohl mit der Angabe, ob gerade oder ungerade.

Die Südsee-Insulaner nennen dies Spiel Lupe. Zwei Personen sitzen dabei einander gegenüber. Der eine hält seinem Gegner die geballte Faust vor, streckt schnell eine beliebige Anzahl Finger aus und schlägt zugleich mit dem Handrücken auf die zwischenliegende Matte. Der Gegner muß augenblicklich dieselbe Anzahl Finger vorzeigen, sonst verliert er einen Stich. Zehn Stiche machen ein Spiel aus.

109. Fuhrwerksnamen. Der durch Auszählen Bestimmte entfernt sich, indes die übrigen Mitspieler die Namen von Fahrzeugen oder Fuhrwerken wählen und dann dem Entfernten das Zeichen zum Wiedereintreten geben. Dieser wird gefragt: „Worauf willst du heim fahren?“ Errät er eines von den gegebenen Fuhrwerken, so darf er sich dem Betreffenden auf den Rücken setzen, der ihn zu dem von den andern bestimmten Ziele tragen muß. Rät er falsch, wird er mit dem Plumpsack fortgetrieben.

110. Das Farbenraten. Es wird zuerst durchs Los bestimmt, wer den „Engel“ und wer den „Teufel“ darzustellen hat. Dann setzen sich die übrigen nach der Reihe oder im Halbkreis. Jeder wählt sich eine Farbe, die er geheim hält; nur einem, der die Spielaufsicht führt, wird der Name der gewählten Farbe anvertraut.

Nun tritt der Engel heran und spricht: „Es kommt der Engel mit 'm goldenen Stab.“ Was will er? fragen die andern: „Eine Farb'“, antwortet dieser. Was für eine? Nun soll er eine erraten, wie sie die Spielenden angenommen. Er verlangt z. B. eine aschgraue, himmelblaue, ziegelrote, wachsgelbe ꝛc. „Ist keine da!“ bekommt er zur Antwort, wenn er keine errät. Dann tritt er ab.

Alsdann tritt der „Satan“ heran und spricht: „Es kommt der Teufel mit 'm Schürhaken.“ Was will er? wie oben. So treten beide abwechselnd auf, bis sie die Farbe eines jeden erraten haben, was oft lange dauert. Es ist ein Wettstreit zwischen Engel und Teufel, wer mehr bekomme.

111. Zwei Herren aus Mohrenland. Zwei der Spielenden kommen auf die übrigen zu und singen:



Dann entwickelt sich folgendes Zwiegespräch:

Die beiden: „Holla, holla!" — Die Gesellschaft: „Wer ist da?"

„ {Meister und Geselle, Butter aus der Kelle!" — „ {„Habt ihr auch ein Handwerk gelernt?"

„ „Ja!" „ „Mit welch' goldenem Buchstaben fängt es an?"

Die beiden nennen nun den Anfangsbuchstaben des Handwerks und ahmen die Arbeitsthätigkeit des letzteren nach. Errät es einer der Gesellschaft, so müssen die beiden zurücklaufen. Werden sie hierbei erhascht, so kommen sie zur Gesellschaft, während ihre Stelle die Häscher einnehmen.

112. **Das Gesellentauschen.** Die Hälfte der Spieler gelten als Meister, die andre Hälfte als Gesellen. Ein ausgezählter Spieler, der oberste der Meister, wird mit dem Namen „Vorsteher" bezeichnet. Jeder Meister hat einen Gesellen, der Vorsteher jedoch keinen. Dieser setzt sich in der Mitte auf einen Stuhl, während die andern paarweise (je ein Meister und ein Geselle) um ihn herumsitzen. Ein Meister und ein Geselle begeben sich fort und inzwischen dreht sich der Vorsteher einen Plumpsack, schlägt damit an die Thür, bei der das Paar hinausgegangen ist, heißt es hereintreten und begrüßt das Paar auf folgende Weise: „Grüß euch Gott, Meister und Geselle! Welches Handwerk betreibt ihr?"

Darauf antwortet der Meister und nennt dem Vorsteher ein Handwerk, z. B. das des Schornsteinfegers. Der Vorsteher fragt den Meister nochmals, aber leise, was für ein Werkzeug er zu diesem Handwerk brauche. Dieser antwortet ihm wieder, was er für das von ihm angegebene Handwerk am besten findet, z. B. eine starke Bürste. Dann geht der Vorsteher zu jedem Paar, und fragt jedes einzeln, was für ein Werkzeug der Rauchfangkehrer braucht. Errät ein Paar dieses Werkzeug nicht, so begibt sich der Vorsteher zum nächsten und verfährt auf die angegebene Weise. Errät aber keines der Paare das fragliche Werkzeug, so werden jene zwei, die das Schornsteinfegergewerbe vorgestellt, mit dem Plumpsacke hinausgetrieben; auch wird ihnen bemerkt, daß sie im nächsten Spiel ein andres Handwerk anzugeben haben. — Jetzt beginnt das eigentliche Gesellentauschen. Der Vorsteher geht zu jedem Meister und fragt, ob jeder seinen Gesellen gut verwenden könne und ihn auch behalten wolle. Verneint das ein Meister, so muß er sich einen neuen Gesellen wählen, der mit dem früheren schnell den Platz zu verwechseln hat, widrigenfalls der Vorsteher seinen Plumpsack auf dem Rücken des Säumigen tanzen läßt. Beim nächsten Meister verfährt der Vorsteher ebenso. Oft geschieht es, daß ein Geselle immerwährend hin und her laufen muß und dabei eine ziemliche Tracht Schläge bekommt.



5.

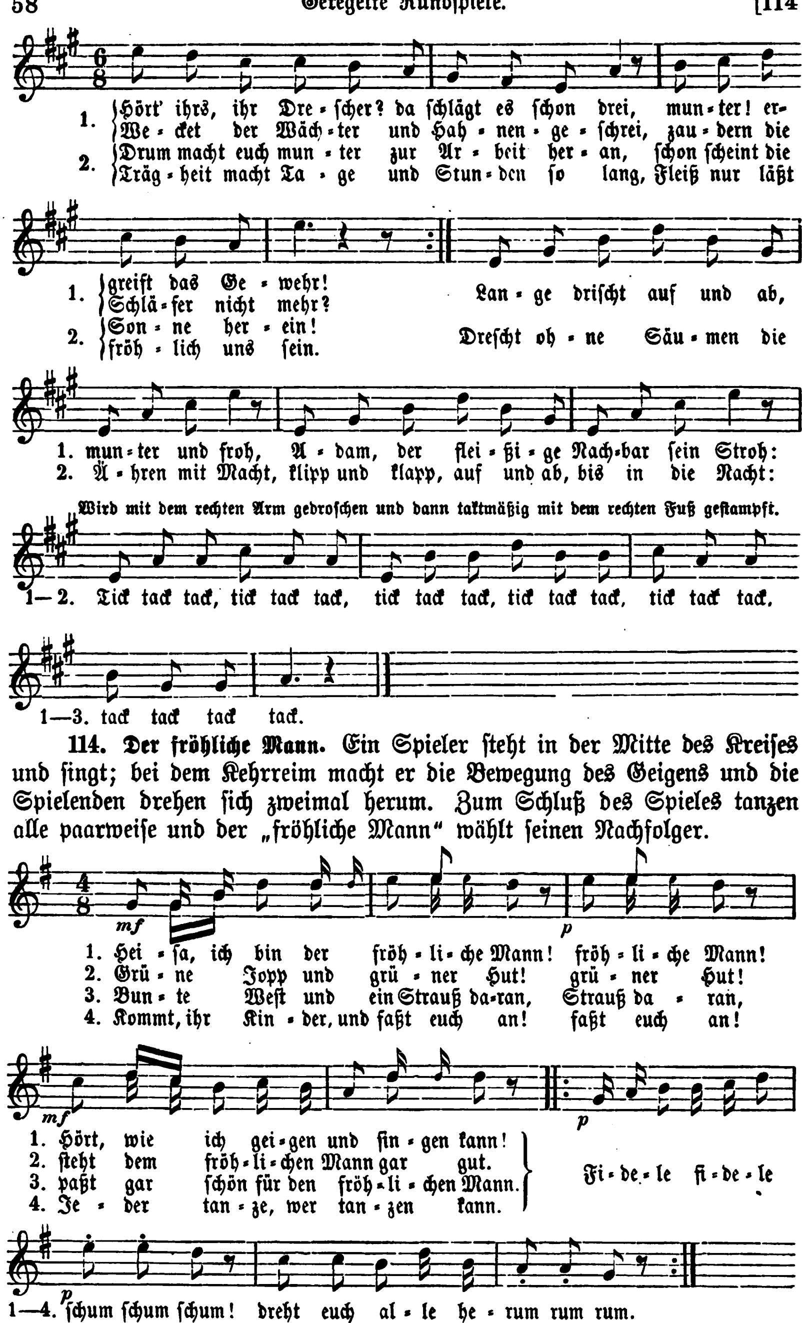
Geregelte Rundspiele
in
Begleitung von Gesang.

Die Regelung der Bewegung erfolgt bei diesen Spielen durch den musikalischen Takt, welcher mit der Melodie des Absingens gegeben ist. Nicht selten kommt in dieser Art Spielen das Wählen und Übrigbleiben irgend eines der Mitspieler, wie es den Laufspielen häufig eigen ist, vor. Hauptregel ist aber, daß die Gleichmäßigkeit im Tempo beobachtet wird und daß ebenso Auge wie Ohr und Mund bei dem Spiele thätig sind.

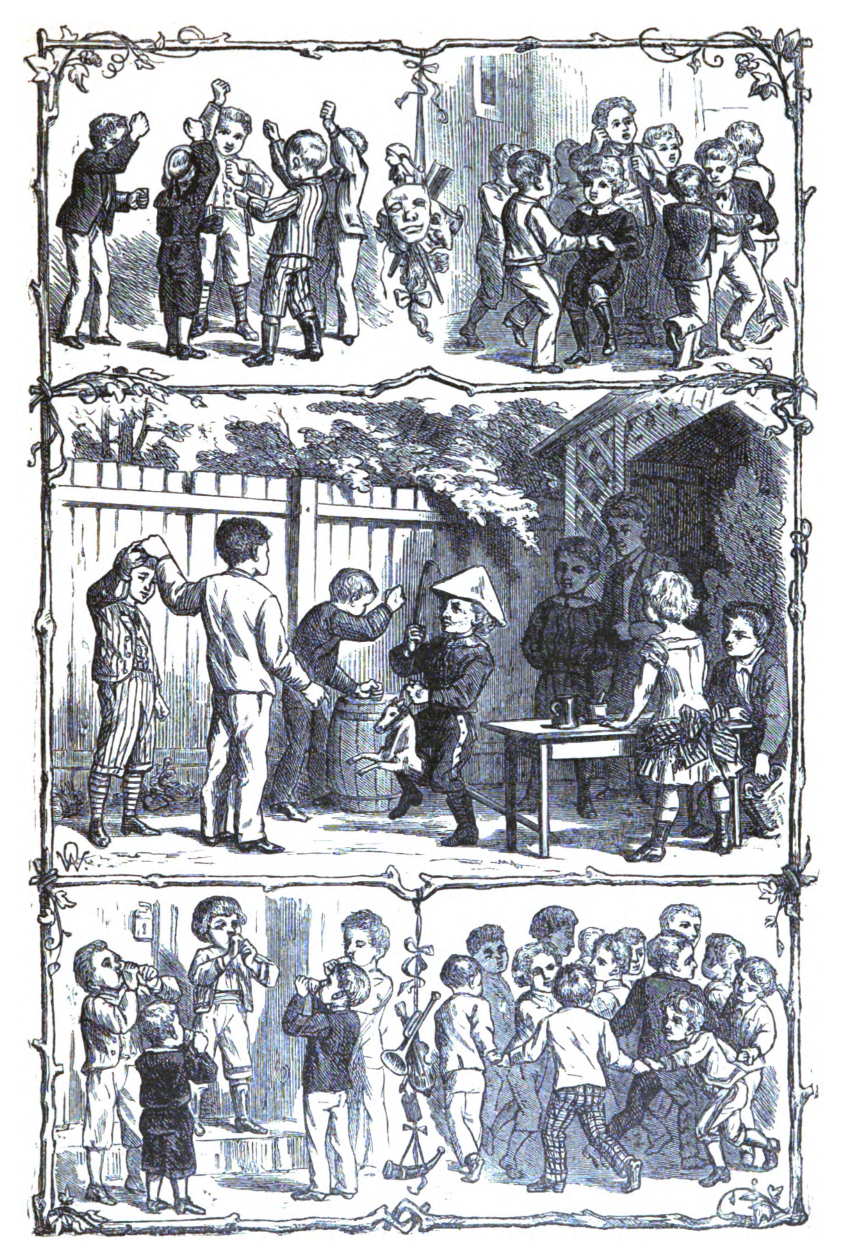
Die Rundbewegungen bei den „Ringelreihen" müssen ruhige und wellenartige sein und dürfen weniger das Gepräge der Lauf- und Fangspiele haben als das heiterer Geselligkeit, wie sie sich in den urtümlichen Kindertänzen ausspricht.

Nach alter guter Sitte wurden Blumen, namentlich Rosenkränze, bei den Ringeltänzen getragen oder der Raum, in dem man tanzte, damit geschmückt, worauf sich auch das beliebte „Ringel-Ringel-Rosenkranz" bezieht. Auch machte man Ketten von Löwenzahn oder Kettenblumenstielen, hielt sie in den Händen beim Herumtanzen und der, bei dem sich die Kette löste, mußte ein Pfand geben.

113. Die Drescher. Die Spieler bilden einen Kreis und singen, den rechten Arm emporgestreckt, folgende Verse:

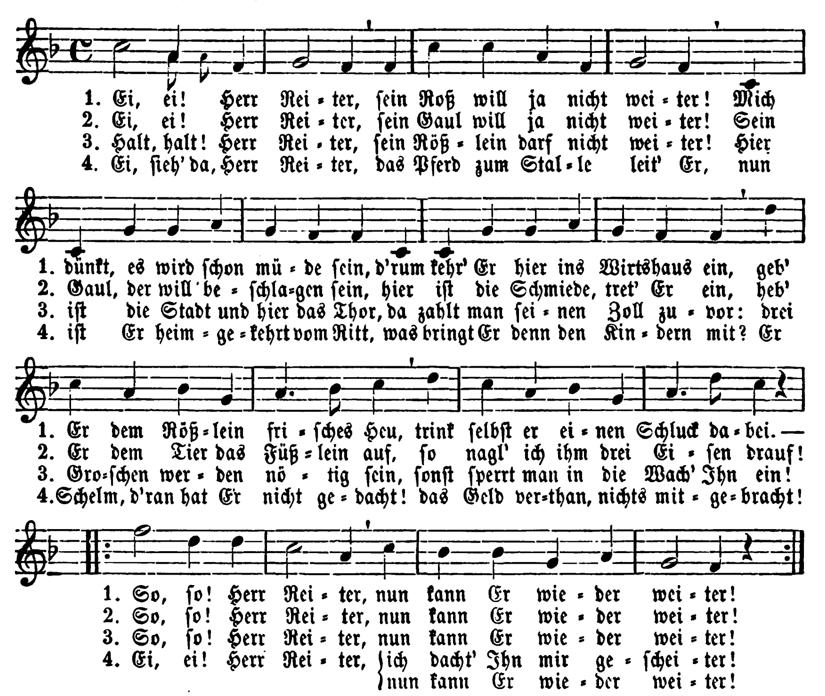


114. Der fröhliche Mann. Ein Spieler steht in der Mitte des Kreises und singt; bei dem Kehrreim macht er die Bewegung des Geigens und die Spielenden drehen sich zweimal herum. Zum Schluß des Spieles tanzen alle paarweise und der „fröhliche Mann“ wählt seinen Nachfolger.



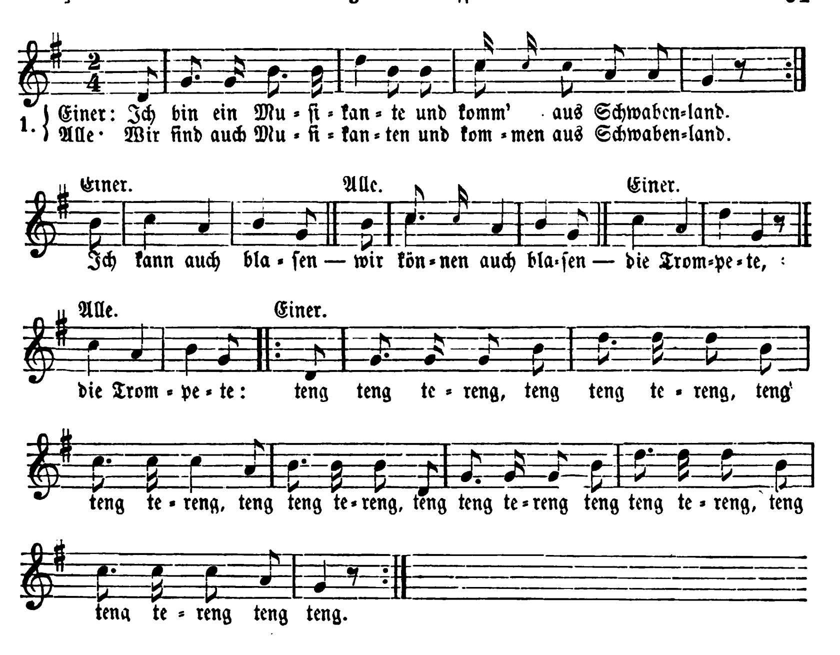
Die Drescher (zu Seite 57). Der fröhliche Mann (zu Seite 58).
Der Steckenpferdreiter (zu Seite 60).
Die Musikanten (zu Seite 60). Fuchs, du hast die Gans gestohlen (zu S. 61).

115. Der Steckenpferdreiter. Drei der Spielenden stellen ein Wirtshaus, Schenkmädchen und eine Krippe dar. In einiger Entfernung von ihnen steht der Schmied, und ein paar Schritte weiter bilden zwei das „Thor". Die übrigen stehen in einem Halbkreise einander gegenüber, und der Reiter macht auf seinem Steckenpferd seinen Ritt.



Bei den Worten: „Drum kehr' Er hier" ꝛc. hält er beim Wirtshaus still, um sich zu laben, reitet aber unter dem Gesange: „So, so! Herr Reiter" ꝛc. bald weiter. Bei Strophe 2 wird „Einkehr in der Schmiede" gehalten und das „Roß beschlagen". Bei Strophe 4 kehrt der Reiter heim, muß aber, da er nichts mitgebracht, weiter reiten und seinen Nachfolger wählen, der das Spiel von neuem beginnt.

116. Das Lied vom Musikanten. Die Spielenden stehen in einem Kreise (in einer Reihe) oder sitzen auf ihren Bänken. Einzelstimmen können von Erwachsenen oder größeren Knaben gesungen werden, welche in der Mitte der übrigen oder vor denselben stehen. Die Spielenden im Chore ahmen das Blasen, Geigen und Paukenschlagen nach. Bei „teng teng" werden beide Hände wie eine Trompete vor den Mund gehalten. Bei „simm simm serlim" bildet der linke Arm die Geige, der rechte den Bogen. Bei „berum bum bum" wird mit den Fäusten getrommelt. So können beliebige Instrumente nachgeahmt werden.



2. **Einer:** Ich bin ein Musikante und komm' aus Schwabenland.
Alle: Wir sind auch Musikanten und kommen aus Schwabenland.
Einer: Ich kann auch spielen. — **Alle:** Wir können auch spielen.
Einer: Die Violine. — **Alle:** Die Violine: simm simm serlim, simm simm serlim, simm simm serlim, simm simm serlim, simm simm serlim, simm simm serlim, simm simm simm.

3. **Einer:** Ich bin ein Musikante und komm' aus Schwabenland.
Alle: Wir sind auch Musikanten und kommen aus Schwabenland.
Einer: Ich kann auch schlagen. — **Alle:** Wir können auch schlagen.
Einer: Meine Pauken. — **Alle:** Unsere Pauken: berum bum bum, berum bum bum, berum bum bum, berum bum bum, berum bum bum, berum bum bum, berum bum bum, bum.

117. Fuchs und Gans. Das Spiel beginnt damit, daß der Fuchs vor Gericht gestellt wird. Die Ankläger bilden einen Kreis und nehmen den Schuldigen in die Mitte; sie zeigen mit dem Finger auf den Fuchs und singen die erste Strophe. Bei der zweiten Strophe kommt der Jäger mit der Flinte und geht außerhalb des Kreises herum. Die im Kreise Stehenden zeigen auf den Jäger bei den Worten: „Seine große lange Flinte“ 2c. und wenden sich bei der dritten Strophe mit dem Finger warnend gegen das Füchslein.

Lebhaft. Volksweise.

1. Fuchs! du hast die Gans ge - stoh - len, gib sie wie - der her,
2. Sei - ne gro - ße lan - ge Flin - te schießt auf dich den Schrot,
3. Lie - bes Füchslein! laß dir ra - ten, sei doch nur kein Dieb;

drohend mit dem Finger.

1. gib sie wie - der her, *p* sonst wird dich der Jä - ger ho - len
2. schießt auf dich den Schrot, daß dich färbt die ro - te Tin - te,
3. sei doch nur kein Dieb. Nimm, du brauchst nicht Gän - se - bra - ten,

1. mit dem Schieß-ge - wehr, *p* sonst wird dich der Jä - ger ho - len
2. und dann bist du tot, daß dich färbt die ro - te Tin - te,
3. mit der Maus vor-lieb. Nimm, du brauchst nicht Gän - se - bra - ten,

1. mit dem Schieß - ge - wehr.
2. und dann bist du tot.
3. mit der Maus vor - lieb.

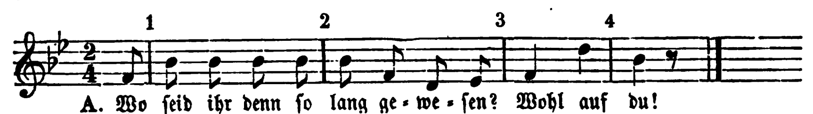
Der Fuchs scheint bekehrt und schleicht aus dem Kreise; der Jäger aber traut dem Fuchse nicht und singt, während dieser sich eine neue Gans aussucht und mit ihr davonläuft:



Der Jäger läuft dem Fuchse nach, sobald er ausgesungen hat, und sucht ihm mit gestrecktem Gewehr die gestohlene Gans abzujagen. Die im Kreise Stehenden singen die hier folgende Melodie. Gelingt es dem Jäger, den Fuchs zu fangen, so ist der Nächste Fuchs, die gerettete Gans darf den neuen Jäger wählen und das Spiel beginnt von vorn.



118. Gänse abgeben. Die Spielenden stellen sich in zwei Reihen auf. Die erste (A) kommt im Takte auf die zweite (B, Takt 1 und 2) zu, geht zurück (Takt 3 und 4) und singt:



Darauf geht die zweite Reihe (B) in derselben Weise vor und zurück und singt:



A. Was habt ihr in unserm Garten gemacht? — Wohl auf du!
B. Wir haben uns're Gänse gezählt. — Schöner als wie du!
A. Und wie viel Schock habt ihr gezählt? — Wohl auf du!
B. Sechzig Schock haben wir gezählt. — Schöner als wie du!
A. Und davon kriegen wir eines ab. — Wohl auf du!
B. Und davon kriegt ihr keines ab. — Schöner als wie du!
A. Da nehmen wir sie alle fort. — Wohl auf du!
B. Dann stellen wir uns einen Wächter auf. — Schöner als wie du!
A. Dem Wächter geb'n wir Trinkgeld. — Wohl auf du!
B. Dann stell'n wir uns ein Hündchen vor. — Schöner als wie du!
A. Dem Hündchen geb'n wir Weißbrot. — Wohl auf du!
B. Dann stell'n wir uns eine Kutsche vor. — Schöner als wie du!
A. Und in der Kutsche fahren wir. — Wohl auf du!

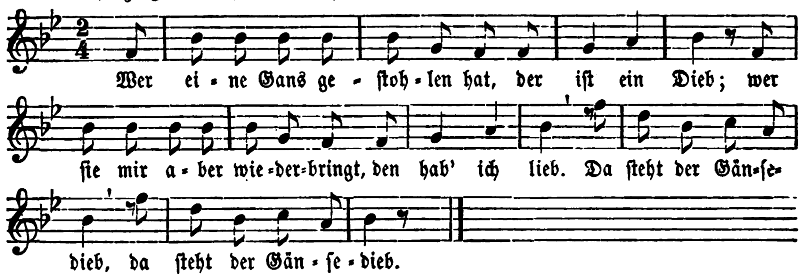
Am Schlusse bilden alle einen Kreis und springen herum.

119. Muß wandern. Die Spielenden bilden einen Kreis. Einer, der durch Abzählen erwählt wird und außerhalb des Kreises steht, tritt bei den Worten: „da kommt der lust'ge Springer herein", in die Mitte und führt aus, was das Lied ihm aufgibt, sucht sich dann ein Kind im Kreise aus, tanzt mit ihm und dieses wird „Springer".





120. Der Gänsedieb. Die Gesellschaft geht singend im Kreise herum. Einer mit verbundenen Augen steht in der Mitte. Dieser hat einen Stab in der Hand, mit welchem er, nach Beendigung des Gesanges, auf einen im Kreise zeigt, welcher dann seine Stelle einnimmt.



Man kann übrigens dieses Spiel, wenn die Anzahl der Teilnehmer eine ungerade ist, auch auf folgende Art ausführen: Vor dem Gänsedieb, der mit verbundenen Augen in der Mitte steht, machen die übrigen den Ringeltanz und singen. Bei den Worten: „den hab' ich lieb" holt er einen aus der Mitte des Kreises und tanzt mit ihm einigemal herum. Auch die übrigen bilden Paare und tanzen. Wer übrig bleibt, wird mit den Schlußworten: „da steht der Gänsedieb!" unter „Rübchenschaben" ausgeschämt. Dann bildet sich schnell wieder der Kreis und das Spiel wird fortgesetzt.

121. Ringeltanz. Dieses sehr beliebte Spiel nimmt nachfolgenden Verlauf. Bei der mit * bezeichneten Stelle bücken sich alle Teilnehmer. Das Kikeriki wird mehr geschrieen als gesungen.





Gänse abgeben (zu Seite 63). Nuß wandern (zu Seite 63)

Der Gänsedieb (zu Seite 64).

Ringeltanz (zu Seite 64). Rohe, rohe Seide (zu Seite 66).

122. Rohe, rohe Seide. Wer von den Spielenden, die im Kreise tanzen und singen, gerufen wird, dreht sich um und tanzt, den Rücken nach innen gekehrt, in der Kette weiter mit, und so setzt sich das Spiel fort, bis alle sich einmal nach außen und dann wieder mit dem Gesichte nach innen gekehrt haben.







6.
Das Ballspiel.

Mit dem Ballspiele treten wir in den Kreis derjenigen Gattungen von Spielen ein, welche nach dem bestimmten Spielgerät ihren Namen tragen. Der Ball ist eines der einfachsten Spielmittel, ja Spielzeuge. Er wird sowohl zur Beschäftigung der kleinsten Kinder wie in den Spielen der Jugend und selbst bei den Belustigungen der Erwachsenen angewendet. Wegen dieser mannigfachen Benutzung eines der einfachsten Spielmittel findet man deshalb das Ballspiel bei fast allen Völkern der Erde verbreitet und schon in den frühsten Zeiten beliebt. Auch hat die Übung im Ballspiel einen gewissen praktischen Wert für das Leben.

Der geworfene Stein war die erste Waffe, um aus der Ferne den Feind anzugreifen. Hiermit konnte aus sicherem Versteck das nahende Raubtier verwundet, das Wild vom Getreidefeld verscheucht werden. Aber der sichere Steinwurf lernte sich durch das Ballspiel. Letzteres ward dadurch die Vorbereitungsschule für Jagd und Krieg. Wer es verstand, dem geworfenen Balle geschickt auszuweichen, entging nachmals in ernstlichem Kampfe auch leicht dem nach ihm geschleuderten Steine.

Von Ballspielen wird schon von Homer in seiner Odyssee erwähnt. In Sparta und auf Kreta spielten im Altertume die Männer bis zum

dreißigsten Jahre und waren dabei in besondere Scharen geteilt, denen erfahrene Spieler vorstanden. Dem Ballspieler Alexanders des Großen, Aristonikos, errichteten die Athener sogar eine Bildsäule, nachdem sie ihm hohe Ehren erwiesen hatten. Dionysos, der Herrscher von Syrakus, den wir aus Schillers „Bürgschaft“ kennen, trieb, längst schon in Furcht und Menschenhaß vereinsamt, noch immer das gewohnte Ballspiel fort: „da legte er dann das Oberkleid ab und übergab währenddem seinem Liebling das Schwert.“ Ebenso spielten Scävola, Julius Cäsar und Octavius Ball. Große Liebhaber vom Ballspiel waren auch die Araber unter dem Kalifen Harun-al-Raschid; sie bevorzugten besonders den Federball. In Amerika war zur Zeit der Entdeckung das Ballspiel weit verbreitet. Namentlich hatten die Kulturvölker in Mexiko und Mittelamerika ihre Ballhäuser und betrieben das Ballspiel mit ebensoviel Eifer wie Geschick. Der Adel und die Könige nahmen daran teil, und bei den religiösen Feierlichkeiten durften „pantomimische Balletts mit Reigentanz und Ballspiel“ nicht fehlen.

Bei unsern altdeutschen Vorfahren tummelte sich die Schar der Jünglinge zur Erholung auf den grünen mit Eichen und Ulmen besetzten Rasenplätzen, die reichen Schatten gaben. Hier übten sie Wettlauf, Kampfspiel und Pfeilschießen. Einige zeigten ihre Kraft im Steinstoßen, andre spielten Ball. Sie hingen dabei auf dem Spielplatze einen eisernen Ring auf, durch den sie den Ball mit dem Schlagholze trieben, indes die übrigen Lieder sangen und den Spielenden Kränze wanden. Dies Vergnügen war über die Niederlande bis nach Island verbreitet. Die älteren Städte besaßen auch bei uns zu jener Zeit ihre eignen „Ballhäuser“, gewaltige Gebäude ohne Stockwerke und Zimmer, die zum Teil heute noch bestehen. Daß wir noch jetzt eine Sängererzählung „Ballade“ und ein Tanzfest „Ball“ nennen, gründet sich auf jene ursprüngliche Vereinigung von Ballschlagen, Singen und Tanzen, wie sie die Odyssee von Nausikaa und ihren Mädchen erzählt, die die „Schleier weglegen, um mit dem Balle zu tanzen, und denen die blühende Fürstin selbst das Tanzlied dazu singt.“ Auch erfahren wir durch Homer, wie die Jünglinge Laodamas und Halios am Hofe des Phäakenkönigs Alkinoos vor dem zuschauenden Odysseus Ball spielten:

„Sieh, da schwang ihn jener empor zu den schattigen Wolken,
Rücklings gebeugt, und der Gegner, im Sprung von der Erde sich hebend,
Fing ihn behend in der Luft, eh' der Fuß ihm den Boden berühret.
Jetzo, wie sie den Ball g'radauf zu schwingen versuchen,
Tanzten sie leicht einher auf der nahrungsprossenden Erde
In oft wechselnder Stellung.“

Das einfachste Spielzeug, der Ball, ist mit seiner Flugkraft durch den Wurf abwechselnd eine Waffe oder auch nur eine Gewandtheitsprobe in der Hand der Spielenden, die ihn möglichst hoch oder möglichst weit, nach einem bestimmten Ziele, zu treiben suchen. So einfach der Gegenstand, so unendlich mannigfach sind die Spiele, die mit dem Balle vorgenommen werden können. In der Hauptsache ist es entweder das Fangen des Balles oder das Treffen mit demselben, sei es durch die bloße Hand, sei es mittels des Schlegels.

Das Ballspiel setzt den Körper in eine lebhafte natürliche Bewegung; es übt den Blick im scharfen und genauen Sehen, spannt und fesselt die Aufmerksamkeit und gibt immer eine frohe Stimmung, da es meist gesellig betrieben wird. Ein Kind allein wird sich im Werfen und Fangen des Balles aus eignem Antriebe wohl zeitweilig üben und vergnügen, aber nie ein eigentliches Spiel damit vornehmen, wozu jedoch schon zwei oder drei Kinder hinreichen. Erlustigender aber ist stets eine große Schar von Ballspielenden, sei es auf einem großen freien Platze, einer trockenen Wiese oder in einer „Spielhalle“, wie sie unsre Knaben- und Mädchenschulen darbieten.

Es erübrigt nun noch ein Wort über das Spielgerät des Balles selbst zu sagen. Ehedem fertigte man die gewöhnlichen Bälle aus einer runden Lederhülle, welche Werg oder Sägespäne enthielt, oder man überstrickte eine Füllung von Werg mit Wollengarn. Beide Arten waren indes nicht besonders elastisch. Für die Anfertigung größerer Bälle wählte man einst im alten Griechenland eine Schweinsblase, die straff aufgeblasen war. Praktisch für den gewöhnlichen Bedarf ließen sich bei uns diejenigen Bälle handhaben, welche innen einen Kork und außen Wolle hatten. Weit besser entsprachen ihrem Zweck schon die Gummibälle. Ein Stück Kautschuk ward zu diesem Zwecke in warmes Wasser eingeweicht, dann in einen möglichst dünnen, langen Streifen zerschnitten und dieser fest zu einem Knäuel von etwa 5 cm Durchmesser zusammengewickelt, dann mit etwas Garn überwickelt und nun entweder mit Leder überzogen oder überstrickt. Diese Art von Bällen besaß eine wunderbare Elastizität. Man stellte ehedem auch hübsche Bälle aus wollenem Garne dadurch her, daß man dasselbe einweichte, nachher fest einwickelte und mit Papier umgeben so lange in den Ofen legte, bis letzteres gelb sengte. Der Überzug ward dann aus Leder gemacht. Seitdem in neuerer Zeit der Kautschuk Gegenstand großartiger fabrikmäßiger Verarbeitung geworden ist, hat es die Kinderwelt sehr bequem. Es werden die schönsten Gummibälle, sowohl volle als auch mit Luft gefüllte, von allen Größen und Farben, für ein verhältnismäßig geringes Geld feilgeboten.

In andern Ländern helfen sich die Ballspieler auf andre Weise. So benutzen die Bewohner der Samoainseln im Stillen Ozean Orangen statt Bälle. Zu einem Fangespiel, welches sie Tane-fua nennen, werden acht Orangen gebraucht.

Werden die Bälle aus festerem Stoffe, z. B. aus Holz oder Knochen (Elfenbein) oder Stein, gefertigt, so eignen sie sich nicht mehr zum Gebrauche für die eigentlichen Ballspiele, sondern fallen unter das Gerät der Kugelspiele.

1. Die Ballschule.

(Ballspiele für Kinder und erste Jugendzeit.)

Das Spiel mit dem Balle eignet sich schon für das zarteste Kindesalter. Die Erziehungskunst von Fröbel hat derartige Spiele in eine planmäßige Ordnung gebracht. In den sogenannten Kindergärten spielen die Kinder gemeinschaftlich nach Anleitung der Lehrerinnen, und man führt dort

sogar die Bälle in den verschiedensten Farben, z. B. rot, hellgelb, blaugrün, violett.

Das einfachste Ballspiel mit dem kleinen Kinde besteht darin, daß die Mutter ihm den Ball auf dem Tische oder auf den Stubendielen zurollt. Nachher kann der Ball an einen Faden gebunden werden und mancherlei Dinge vorstellen helfen. Er kann als Glocke hin und her schwingen, als Luftballon auf und ab steigen, das Dreschen auf der Tenne nachahmen, als Windmühle einen Kreis beschreiben u. s. w. Bei allen diesen Spielen mag einfacher Reimgesang in Anwendung kommen, durch den das Kind ergötzt und zugleich in seinem Sprachvermögen geübt wird. — Als schwierigste Spiele machen die Fangübungen den Schluß. Der Ball wird entweder von der Mutter dem Kinde zugeworfen und von diesem wieder jener zurück, oder das Kind wirft den leichten Ball gegen die Wand und fängt ihn selbst auf.

123. **Balledätsche.** Der gezwirnte Spielball (oder der kleine Gummiball) wird heftig auf den Boden aufgeworfen, so daß derselbe zurückprallt und mit der flachen Hand immer wieder niedergeschlagen. Die Sprünge des Balles werden gezählt. Wer auf diese Weise die meisten Sprünge erzielt, ist Sieger.

124. **Fangball.** Die einfachste Art des Spieles besteht darin, daß ein einzelner den Ball in die Höhe oder an die Wand wirft und ihn wieder fängt, anfangs in kleineren, dann in immer weiteren Entfernungen, zuerst mit der rechten Hand, beim Zurückprallen mit beiden Händen, oder mit einer Hand — der rechten — später auch mit der linken. Wer am öftesten hintereinander den Ball fängt, ohne denselben fallen zu lassen, ist Sieger. Dabei kann taktmäßig gezählt werden.

125. **Das faule Ei.** Man zählt bei jedem Wurfe: „Ein Ei, zwei Ei“ ꝛc.; fällt der Ball zu Boden, so gilt dies als „faules Ei“, und so viele Male der Fangende den Ball hat zu Boden fallen lassen, ehe er die festgesetzte Zahl von Würfen beendigt, so viele Ballwürfe auf den Rücken muß er sich zur Strafe von den Mitspielenden gefallen lassen. — Statt des Eierzählens werden von andern auch die Wochentage als Zählworte benutzt, d. h. erster Wurf „Montag“, zweiter „Dienstag“ ꝛc. Ein bekannter Zählspruch heißt: „Montag, Dienstag, Mittwoch — Donnerstag und Freitag noch — nimm den Samstag auch dazu — Sonntags geht die Woch' zur Ruh'.“

126. **Schnurball.** Ein kleiner Ball wird an einer langen Schnur befestigt, letztere mit dem andern Ende an einer Stange angebunden und diese aus einem Fenster des ersten Stockwerks möglichst weit hinausgesteckt. Der Ball hängt in bequemer Schlaghöhe nach unten. Am besten eignet sich das Spiel für zwei Knaben. Der eine gibt dem Balle mit dem Schlagholz (Pritsche), einem armslangen, runden Knüppel, einen tüchtigen Schlag, so daß er um die Stange herum einen Kreis beschreibt, und der andre sucht den Ball beim Herabkommen aufzufangen. Trifft der erstere nicht richtig, oder fängt der zweite den Ball, so werden die Rollen gewechselt.

127. Schiebeball. In einer geraden Linie werden so viele Grübchen in die Erde gemacht, als Spieler vorhanden sind. Zu jedem Grübchen stellt sich ein Spieler. Nun sucht ein Eckmann einen Ball über die Grübchen hinzuschieben. Bleibt dieser in einem liegen, so stieben alle auseinander, nur derjenige, in dessen Grübchen der Ball sich befindet, ergreift den Ball und wirft nach den Spielgenossen. Wird einer getroffen, so sucht dieser wieder einen andern zu treffen. Hat einer fehlgeworfen, so wird in sein Grübchen ein Steinchen („Kind") gelegt, ebenso dem Nebenmanne, wenn dieser im Entlaufen getroffen ist. Dann wird von neuem der Ball geschoben. Wenn ein Spieler bereits fünf „Kinder" in seinem Grübchen hat, so muß er alle andern Grübchen, in denen sich noch „Kinder" vorfinden, ausfegen, während die übrigen auf ihn losschlagen.

128. Fangspiele und Fangübungen. Das Fangen des selbstgeworfenen Balles verstattet mannigfache Abwechselung; man sehe folgende Beispiele:

Der Ball wird senkrecht in die Luft geworfen und gefangen mit beiden Händen oder mit einer. Im letzteren Falle mit der rechten oder linken geworfen und gefangen, oder mit der einen geworfen, mit der andern gefangen. Ferner wird er schief im Bogen geworfen, während man seinem Fluge nachläuft, um ihn zu fangen. Der Ball wird gerade gegen den Boden geworfen und gefangen; ferner schief gegen den Boden geworfen, daß er im Aufspringen an die Wand trifft und, von da zurückprallend, gefangen. Er wird gegen die Wand geworfen und mit beiden oder mit einer Hand gefangen. Weiterhin wird er gegen die Wand geworfen, daß er auf den Boden und von da in die Höhe prallt.

Man wirft auch den Ball unter den Schenkeln durch gegen die Wand, unter dem rechten, unter dem linken, mit einer oder der andern Hand; er wird rücklings, rechts und links, gegen die Wand geworfen. Dann wird er gegen die Wand geworfen und nicht gefangen, sondern immer wiederholt gegen die Wand geschlagen und dann gefangen.

Zwei Bälle, immer einer nach dem andern, werden mit der einen Hand gegen die Wand geworfen und mit der andern gefangen. Sobald die fangende Hand ihren Ball hat, reicht sie ihn gleich der werfenden zu, die unterdessen schon den Ball geworfen hat. Es werden dann zwei Bälle gleichzeitig, mit jeder Hand einer, geworfen und gefangen. Man wirft zwei, drei und mehr Bälle abwechselnd mit einer und derselben Hand senkrecht in die Luft, um sie zu fangen.

Zwei Personen können das Fangen ebenfalls auf mancherlei Art üben, z. B. einander gegenüberstehend, sich im Bogen zuwerfen. Der eine wirft den Ball schief gegen den Boden, der andre gegenüber fängt ihn und schlägt ihn wieder gegen den Boden. Der eine wirft den Ball etwas schief gegen die Wand, der andre fängt ihn und wirft ihn wieder gegen die Wand. Der eine wirft den Ball schief gegen die Wand, so daß er gegen die unter einem rechten Winkel daran grenzende Wand und von da gegen den Ort des Gegenspielers prallt, welcher ihn fängt, und umgekehrt.

Spielt man mit mehreren Bällen gleichzeitig, so faßt man den zu werfenden Ball mit den Fingerspitzen, den zweiten hält man in der Handmitte.

Der erste wird hoch geworfen, und während er herabfällt, wirft man den zweiten hoch, fängt den ersten und wirft ihn wieder empor, ehe der zweite ankommt. So kann es bei gehöriger Übung dahin gebracht werden, daß jemand mit vier, fünf und mehr Bällen spielt, von denen mehrere in der Luft sind. Es kann dies dann ebenfalls entweder nur mit einer Hand geschehen oder mit beiden Händen, die sich gegenseitig die Bälle zuwerfen und dieselben fangen.

129. **Die sieben Künste,** der Name für ein sehr beliebtes Ballspiel, welches auch das Meisterspiel genannt wird. Man wirft den Ball entweder in die Höhe oder an eine hohe Wand. Schwieriger ist das Spiel im Freien, wo es weder eine Wand, noch einen Baum gibt. Der Knabe, der durch Auszählen bestimmt wird, das Spiel anzufangen, wirft den Ball siebenmal hintereinander in die Höhe und fängt ihn jedesmal auf. Ist das richtig vollführt, so beginnt er das zweite Kunststück, d. h. während der Ball sich in der Luft befindet, klatscht er in die Hände und fängt ihn dann. Hierauf beginnt er das dritte Kunststück, indem er sich sofort nach dem Werfen niederkniet und aufsteht und dann den Ball fängt. Auf diese Weise geht es fort. Beim siebenten Kunststück endlich hat der Spieler niederzuknieen, zu klatschen, aufzustehen und wieder zu klatschen, den Ball dann dreimal zurückzuwerfen, während des jedesmaligen Zurückwerfens zu klatschen, ihn dann siebenmal mit der rechten Hand in die Höhe zu werfen und mit der linken zu fangen, und endlich denselben mit der linken zu werfen und mit der rechten zu fangen.

Wer den Ball fallen läßt, muß austreten und dem nächsten Spieler den Platz räumen. Beim ersten Fallenlassen verliert man allen Vorsprung und muß beim nächsten Darankommen von vorn beginnen. Beim zweiten Fallenlassen des Balles verliert man die Hälfte des Vorsprungs und beim dritten nichts mehr. Wer zuerst alle „sieben Künste“ vollbringt, darf von einem vorher bestimmten Punkte aus nach den Davoneilenden mit dem Balle werfen. Auch wird er wegen seiner Gewandtheit „Meister“ genannt, der folgende „Altgeselle“, der dritte „Geselle“. Wer fehlt, bleibt „Lehrling“ und muß die von dem Meister über ihn verhängte Strafe erleiden.

130. **Das Militärexamen.** Das Aufwerfen und Auffangen des Balles kann auch in der folgenden Ordnung vor sich gehen: 1) den Ball dreimal aufwerfen und mit beiden Händen auffangen; 2) werfen und fangen mit der rechten Hand; 3) in gleicher Weise dreimal nur mit der linken; 4) in derselben Weise dreimal mit der rechten Hand werfen und auffangen mit der linken; 5) so auch umgekehrt von links nach rechts. — Wer in dieser Reihenfolge den Ball fünfzehnmal auffängt, hat sein „Fähnrichsexamen“ bestanden; fällt der Ball jedoch nur ein einziges Mal zu Boden, so ist das Examen nicht bestanden, und der zweite kommt an die Reihe.

Das „Leutnantsexamen“ ist gemacht, wenn der Ball in derselben Reihenfolge wie vorher von hinten und unter dem schnell erhobenen rechten und linken Beine hindurch aufgeworfen und wieder aufgefangen wird.

Beim „Hauptmannsexamen“ müssen zwei Bälle hintereinander mit der rechten Hand an die Wand geworfen und mit der linken aufgefangen

werden, um sie sofort wieder der rechten zu reichen, was sechsmal, ohne einen der Bälle fallen zu lassen, gelingen muß.

„Oberst" wird, wer in jeder Hand einen Ball hält, jeden gleichzeitig abwirft und dreimal mit derselben Hand wieder auffängt; dann aber auch so, daß der von der rechten Hand abgeworfene Ball von der linken, und der links abgeworfene Ball von der rechten Hand aufgefangen wird.

Zum „General" rückt vor, wer dieselbe Übung mit vier oder fünf Bällen ausführt.

2. Fangball-Spiele.

131. Der „König von Schollen". Die Spieler wählen sich einen König, gewöhnlich durch Abzählen, und stellen sich um ihn, etwa drei Schritte voneinander entfernt, in einem Kreise. Neben dem Könige liegt der Ball.

Alle rufen:

„Herr König von Schollen,
Wer soll den Ball holen?"

Der König bestimmt nach Willkür einen; dieser nimmt den Ball auf und muß ihn einem andern zuwerfen. Wer den Ball fallen läßt, wird ausgeschlossen. Der Ball wird neben den König hingelegt, und alle rufen wie oben.

Der König wählt wieder einen, der Ball wird geworfen, gefangen 2c. So geht es fort, bis der größte Teil der Spieler durch Fehlwerfen ausgeschlossen ist.

132. Wanderball. Die Spielenden stehen in einer Reihe nebeneinander. Einer, der ausgezählt wird, stellt sich etwa zehn Schritte davon auf und wirft von hier den Ball zuerst dem ersten zu, der ihn wieder zurückwirft, sodann dem zweiten 2c. Wer den Ball fallen läßt, stellt sich in der Reihe unten an, auch der Zuwerfende, während der „Vordermann" dessen Platz einnimmt.

Die ursprüngliche Aufstellung der Spieler kann auch in zwei gleichmäßigen Reihen erfolgen, etwa zwölf Schritte voneinander. Der erste Spieler der einen Reihe wirft dann einen Ball dem ersten Spieler der andern Reihe zu, welcher den Ball fängt und dann zum zweiten Spieler der ersten Reihe wirft. So geht es fort im Zickzack bis zum letzten. Inzwischen schickt der Spieler einen zweiten, dritten u. s. w. Ball nach, so daß auch gleichzeitig zehn und mehr Bälle sich im Fluge befinden.

Läßt man dieses Spiel gleichzeitig an zwei entgegengesetzten Seiten beginnen, so führt es den Namen Kreuzball. Hier erfolgt der erste Wurf des ersten Balles vom ersten Spieler der ersten Reihe zum zweiten Spieler der zweiten Reihe, und der erste Wurf des zweiten Balles vom letzten Spieler der ersten Reihe nach dem vorletzten Spieler der zweiten Reihe 2c.

133. Gewinnball. Die Mitspieler legen jeder einen Gegenstand, z. B. eine Nuß, einen Apfel, in eine Kasse. Sie teilen sich in zwei gleiche Parteien, die sich in hinreichender Entfernung voneinander aufstellen. Der erste wirft nun in einem Bogen den Ball dem Gegner zu; dieser muß ihn

fangen und dem zweiten auf der ersten Seite zuwerfen, bis der letzte ihn wieder dem ersten zuwirft. Wer ihn nicht fängt, legt eine Nuß oder dergleichen in die Kasse, gibt zugleich den Ball seinem Nachbar und geht aus dem Spiele. Wer von den beiden letzten den Ball nicht fängt, bekommt, wenn es sechs oder acht Spieler sind, den sechsten oder achten Teil der in der Kasse befindlichen Gegenstände, und der letzte den Rest als Sieger. Wirft der Spieler den Ball in zu kurzem, zu weitem oder zu schrägem Bogen, so kann der Fangende einen großen Schritt vor-, rück- oder seitwärts thun, doch muß ein Fuß auf der Linie bleiben; kann er den Ball auch da noch nicht erlangen, so zahlt er keine Strafe und wirft den Ball dem schlechten Werfer zu.



Preisball.

134. Preisball. Die Spielenden bilden Gruppen von vier, zehn und mehr Teilnehmern. Jede Gruppe erhält einen Ball. Der erste in der Gruppe beginnt das Spiel mit dem Rechte aller: dreimal zu werfen und zu fangen, wobei für das Fangen des Balles mit beiden Händen jedesmal 1, für das Fangen mit der rechten Hand 3 und für das mit der linken 6 angeschrieben werden. Hiernach erhält z. B. der, welcher beim ersten Wurfe mit der linken Hand fängt, 6, beim zweiten mit der rechten 3 und beim dritten mit beiden Händen 1, d. i 10, gutgeschrieben; der jedoch, welcher so geschickt ist, dreimal hintereinander den Ball mit der linken Hand zu fangen, bekommt 18 gutgeschrieben, wogegen dem, der dreimal mit beiden Händen fängt, 3, und dem, der den Ball fallen läßt, nichts angeschrieben wird. Wer der Reihe nach die höchste Zahl erreicht, wird Sieger. Werfen mehrere

zugleich die höchsten Zahlen, so müssen diese untereinander „stechen", das heißt abwechselnd so lange werfen, bis es einem gelingt, die andern beim Fangen zu übertreffen.

135. Becherball. Eines der künstlichsten Ballspiele, bei welchem sich immer nur zwei Spieler beschäftigen können und jeder einen etwa 45 cm langen Becherstab in der Hand hat, ist Becherball. Die zwei dazu nötigen, mit Federn besteckten Bälle legen die Spieler in ihre Becher und werfen sie einander gleichzeitig zu. Wer den Ball fallen läßt, bekommt einen Punkt als Strafe angeschrieben. Wer zwanzig- oder dreißigmal — wie es eben vorher ausgemacht ist — den Ball wirft und dabei die wenigsten oder gar keine Punkte zählt, hat gewonnen.

3. Treffball-Spiele.

Bei den Spielen dieser Art liegt der Zielpunkt des Ganzen im Treffen eines der Mitspieler oder sonst eines vorgeschriebenen Zieles.

136. Das Stampfspiel. Die Spielenden, welche eine gerade Anzahl bilden sollen, teilen sich in zwei Parteien, die sich in einer Entfernung von 70—80 Schritten in zwei Reihen aufstellen. In der Mitte zwischen beiden Parteien wird ein Stein oder ein Stück Holz als Grenze auf den Boden gelegt. Einer der Mitspielenden läuft, nachdem er den Ball seinen Gegnern zugeworfen hat, zu dem Steine oder Holze und stampft hier mit dem Fuße dreimal auf den Boden. Während dieser Zeit sucht ihn einer aus der Partei, dem der Ball zugekommen ist, mit demselben zu treffen. Gelingt es, so muß der Getroffene zu der Partei übergehen, deren Mitglied auf ihn geworfen hat. Im entgegengesetzten Falle muß der, welcher den Ball fehlgeworfen hat, zur andern Partei übertreten. Dieses wird so lange fortgesetzt, bis eine Partei gänzlich besiegt ist.

137. Glöckchenball. An einer $2^1/_3$ m hohen Stange wird ein Querholz mit einer bis zur Mitte herabhängenden Schnur angebracht, woran unten ein Ring befestigt ist, in dem ein leicht bewegliches Glöckchen hängt. Die Spielenden stellen sich in bestimmter Entfernung von dem Ziele hintereinander auf, um mit dem Balle, jeder einmal in der Reihenfolge, nach dem Glöckchen zu werfen. Wer das Glöckchen trifft, daß es klingt, erhält den ausgesetzten Preis: einen Apfel, eine Nuß 2c.; wer dagegen fehl wirft, empfängt von dem hinter ihm Stehenden einen Schlag mit dem Plumpsack.

138. Apfel, Birn, Nuß, Schuß. Der Werfende spricht: „Apfel — Birn — Nuß — Schuß — alter Mann — junger Mann — lauft davon!" Bei dem letzten Wurfe — dem achten — ergreifen alle die Flucht bis auf den Werfenden, der sich rasch umwendet und von seinem Standplatze aus nach einem der Fliehenden wirft. Trifft er nicht, so kehren alle zurück, und das Spiel setzt sich fort. Wer den Ball fallen läßt oder wer nicht trifft, tritt ab, und der Nächstfolgende in der Reihe oder der, welcher beim Wurfe verfehlt wurde, erhält den Ball zum Weiterwerfen.

139. Kaiserschlagen. Zu diesem Spiele sind mindestens vier Knaben erforderlich. Ein jeder wirft den Ball in die Höhe, so daß er beim

Herabfallen von diesem getroffen wird. Dreimal darf jeder werfen. Fällt der Ball allemal auf den Kopf des Spielers, so ist dieser „Kaiser"; fällt er nur zweimal darauf, so ist er „König"; wird er nur einmal getroffen, so ist er „Schläger", und fällt der Ball jedesmal zur Erde, so ist der Spieler „Dieb" geworden. Haben alle Spieler dreimal geworfen, so wird ein Tuch zusammengerollt, welches der Schläger bekommt. Der Dieb wird von letzterem damit so oft auf die Hand geschlagen, als der König und der Kaiser angegeben. Ist kein Dieb da, gibt es hingegen mehrere Schläger, so wird der bestraft, welcher zuletzt Schläger geworden. Ist hingegen kein Schläger da, so schlägt der „Kaiser" den „Dieb".

140. Das Kappenspiel. Alle Knaben legen ihre Mützen hintereinander in einer Reihe auf die Erde; die Ordnung, wie dies geschieht, wird durch einen passenden Auszählspruch bestimmt. Der ist König, dessen Mütze an die Spitze der Reihe zu liegen kommt. Er stellt sich vor die unterste Mütze und wirft den Ball in eine beliebige; die andern Knaben, ausgenommen derjenige, in dessen Mütze der Ball liegt, entspringen. Dieser selbst wirft den Ball, ohne seinen Platz verlassen zu dürfen, einem der Fliehenden nach. Der Getroffene kann den Ball gleich auf der Stelle oder bei den Mützen beliebig nach einem andern Mitspieler werfen; fehlt er, so muß er die unterste Mütze um eine Stelle hinauf-, die seinige aber an deren Stelle zurücklegen. Verfehlt aber der König dreimal die Mütze, in welche er den Spielball zum Auswurfe einzuwerfen hat, oder springt der Ball wieder heraus, so kommt er ums Amt, erhält für seine Mütze den untersten Platz und muß beim Werfen selbst so lange zuwarten, bis seine Kappe wieder in die Mitte vorrücken wird.

4. Fangball mit Treffball.

Aus der Verbindung beider Zielpunkte, des Fangens mit dem Treffen, setzen sich die anmutigsten geselligen Ballspiele zusammen, wie nachfolgende Proben zeigen werden.

141. Ballnecken. Zwei Knaben stehen auf etwa zwölf Schritte einander gegenüber. Zwischen beiden steht ein dritter Knabe, nach welchem mit dem Balle geworfen wird. Die zwei äußeren Knaben werfen einander den Ball zu, und es darf nur einer den Ball werfen, wenn er denselben gefangen hat. Er muß aber gleich, sobald er den Ball in Händen hat, ohne lange zu zielen, nach dem in der Mitte stehenden Knaben werfen. Trifft er diesen nicht, so geht der schlechte Werfer in die Mitte und der Abtretende nimmt seine Stelle ein. Der in der Mitte Stehende springt bald links, bald rechts auf die Seite, bald in die Höhe, bald bückt er sich nieder, um vom Wurfe nicht getroffen zu werden.

142. Esel, Hörndel, Böckel, Bock! Der Ball wird von jedem Knaben dreimal an die Wand geworfen und unter dem Ausrufe: „Esel — Hörndel — Böckel" gefangen. Das vierte Mal läßt der Werfende sich den Ball auf den Kopf fallen, indem er ruft: „Bock!", was er auch wird, wenn ihm der Ball auf den Kopf fällt. Im andern Falle wird er „Geiß" (Ziege).

So geht das Werfen und Fangen der Reihe durch, bis alle entweder „Bock“ oder „Geiß“ geworden sind, worauf sich, wer „Geiß“ geworden ist, mit dem Gesichte der Wand zukehrt, um von jedem Bocke dreimal zur Strafe geworfen zu werden. Verfehlt der Bock die Geiß, so wechseln beide ihre Rollen, und das Spiel wird fortgesetzt, bis jeder Bock dreimal nach jeder Geiß geworfen hat, worauf es von vorn angeht. Einige andre Zählsprüche sind noch: „Kipfl, Semmel, Tremel, Aprikos’ — schieß ins Loch — g’rad auf d’ Nasen — schieß’n Hasen — schieß das Böckerl — g’rad aufs Köpferl!“ oder: „Emmerl — Bemmerl — Röckerl — Böckerl — triff den Hasen — triff den Bock — g’rad am Kopf!“

143. Kreisball. Die Spieler stellen sich in einen bezeichneten Kreis von 20 oder mehreren Schritten im Durchmesser und werfen den Ball in jeder beliebigen Richtung des Kreises einander zu. Der erste, der den ihm zugeworfenen Ball zu fangen verfehlt, muß in den Kreis treten, und die übrigen werfen nach ihm, der seinerseits dem Wurfe auszuweichen versucht. Wer ihn verfehlt, muß zu ihm in den Kreis und auch auf sich werfen lassen. Wird er getroffen, so laufen die übrigen schnell von ihren Plätzen, er sucht den Ball so rasch wie möglich zu erlangen und ruft dann „Halt!“, worauf alle stehen bleiben. Er wirft nun nach demjenigen, den er am besten treffen zu können glaubt. Doch muß er dies im Kreise stehend thun und folglich, wenn er den Ball außerhalb des Kreises holen mußte, erst wieder in den Kreis zurückeilen. Trifft er einen, so muß auch dieser zu ihm in den Kreis. Trifft er nicht, so kommen alle wieder an ihre Plätze, und er ist ferner im Kreise den Würfen ausgesetzt. So kommen am Ende alle bis auf einen in den Kreis. Dieser wirft dann nach denen im Kreise; er selbst darf nur außerhalb desselben stehen, wenn er wirft, wohl aber hindurchgehen. Wer getroffen wird, ist matt („tot“) und tritt aus dem Kreise und Spiele. Hat er auf diese Art alle matt gemacht, so hat er das Spiel gewonnen. Wird er aber selbst von einem der im Kreise Stehenden durch Rückwurf getroffen, so muß er mit den etwa schon matt Gemachten in den Kreis. Jene sind befreit, treten wieder auf den Umfang des Kreises und werfen nach den Eingeschlossenen.

144. Das Vigoli. Ein durch Auszählen bestimmter Knabe schleudert den Ball aufs Hausdach zu und ruft nun zugleich denjenigen der Mitspieler aus, der ihn aufzufangen hat, während alle übrigen entspringen. Hat der Herbeigerufene den Ball gefangen, so müssen auf seinen Ruf „Vigoli!“ alle stehen bleiben, und er sucht den Nächststehenden im Wurfe zu treffen. Der Getroffene wirft wieder nach dem Nebenmanne, dieser wieder nach dem Nächsten und so fort, bis ein Fehlwurf kommt. Der Fehlende wirft den Ball stark an die Hauswand, daß er weit hinauspralle; wo er auffällt, da zeigt er den übrigen ihren neuen Standpunkt an, während der Fehlende sich nun rücklings an die Hauswand zu stellen hat und jeden nach sich werfen lassen muß. Ist diese Strafe überstanden, so wirft der Büßende den Ball aufs Dach und ruft zum Fange nun denjenigen mit Namen aus, der ihn soeben am härtesten zu treffen gewußt hat. So setzt sich das Spiel nach Belieben fort.

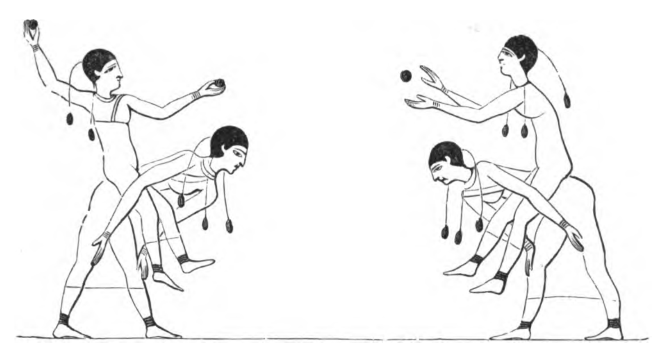
145. Stehball. Bei diesem sehr anziehenden Ballspiele geselliger Art bekommt jeder Teilnehmer einen Scherznamen, welche in der Reihenfolge des ABC an die Wand geschrieben werden (z. B. Affe, Bär, Clusner u. s. w.). Alle treten vor der Mauer zusammen, und der erste, mit Affe bezeichnet, wirft den Ball empor oder auch in die Ferne, indem er zugleich einen Mitspieler bei seinem Scherznamen aufruft. Der Genannte muß nun den Ball auffangen, währenddem laufen die übrigen schnell davon. Sobald aber jener den Ball in Händen hat, ruft er: „Steh Ball!“ oder „Steht!“ („Steh dem Ball; steht!“); dann müssen alle augenblicklich stehen bleiben. Der Inhaber des Balles darf nun, nach wem er will, zielen und werfen; trifft er denselben, so wird diesem neben seinem Namen ein Strich gemacht und der Ball zum Auswerfen übergeben; wirft er aber fehl, so bekommt er selbst einen Strich und wirft das nächste Mal aus. In manchen Gegenden gilt es bei den Knaben als Gesetz, daß der als Ziel Dienende sich nicht bewegen darf; in andern dagegen ist erlaubt, durch Körperbiegungen dem Wurfe auszuweichen, ohne jedoch den Platz zu verändern. In letzterem Falle ist es natürlich schwieriger, zu treffen. Sobald der Ball fliegt, aber nicht früher, dürfen die andern Mitspieler ihre Plätze verlassen. Zum Schluß werden die Striche unter jedem Namen zusammengezählt, die Summen gegeneinander aufgerechnet, und derjenige, welcher den größten Rest hat, empfängt von jedem andern nach Verhältnis so und so viel Ballwürfe, welchen er aber auf seinem Standort ausweichen darf.

146. Reiterball (Rößliball). Die Spielenden bilden zwei Parteien: eine dienende und eine herrschende oder spielende. Die dienende Partei stellt Pferde vor, die spielende Partei die Ritter. Diese werden durch folgenden Spruch ausgezählt:

„Änige bänige Doppelband,
's ist mir weit von Engelland;
Engelland ist mir zugeschlossen
Und der Schlüssel abgebrochen,
Zehn Roß an ein a' Wagen,
Zehn Türken muß ich fertig b'schlagen,
Muß ich mit der Geißel schlagen.
Eins, zwei, drei,
Du bist frei!“

Die „Pferde“ stehen in einem Kreise, ziemlich weit auseinander, und tragen auf dem Rücken die durch das Los bestimmten Reiter, welche sich abwechselnd den Ball zuwerfen und diesen fangen müssen. Sobald aber der Ball auf den Boden fällt, sitzen die Reiter eiligst ab und springen davon, während das dem Ball zunächst stehende „Pferd“ denselben ergreift und nach einem der Reiter wirft. Wird er getroffen, so sind die Pferde erlöst und die Reiter müssen „dienen“ und die Rolle der Pferde übernehmen.

Das Spiel des Reiterballes war bereits bei den alten Ägyptern, nach erhaltenen Wandgemälden zu urteilen, in ähnlicher Weise üblich, wie es heute gemäß der obigen Beschreibung namentlich in Süddeutschland getrieben wird.



Ägyptischer Reitball. (Nach einem altägyptischen Wandgemälde.)

5. Treibball und Schlagball.

147. Gewöhnlicher Treibball. Bei diesem Spiele wird der Ball als ein Geier gedacht, der in ein zu schützendes Gehöft einbrechen will, oder auch als Wildschwein, weshalb das Spiel nicht selten Sauball genannt wird. Um ein Loch von der Größe eines Hutkopfes sind im Kreise so viel kleinere Löcher, etwa drei Schritt voneinander, wie Spieler, weniger eins. Zuerst stellen sich alle an den Mittelpunkt, halten das untere, dickere Ende ihrer Stöcke in das Mittelloch, und es wird gezählt: Eins — Zwei — Drei! (oder auch gerufen: Loch um!). Auf das letzte Wort sucht jeder seinen Stock in eines der kleinen Löcher zu stecken. Einer findet keins mehr für sich und ist „Sautreiber" oder „Geier". Dieser muß nun den Ball mit kleinen Schlägen in das Mittelloch zu bringen suchen, was aber alle übrigen möglichst zu verhindern und den Ball aus dem Kreise heraus zu schlagen bemüht sind. Gelingt es jenem, den Ball in das Mittelloch zu treiben, so müssen die übrigen ihre Plätze wechseln, wodurch jener Gelegenheit erhält, einen dieser Plätze für sich zu erobern, indem er seinen Stock in eines der freien Löcher setzt; auch kann er dies oft erlangen, während die Besitzer beschäftigt sind, den Ball aus dem Kreise zu schlagen. Der, welcher auf eine oder die andre Art keinen Platz mehr für sich unbesetzt findet, wird nun der Sautreiber.

148. Baumball. Dies ist eine Abweichung des vorigen Spieles, bei welcher der Ball nach einem bestimmten Baume hin getrieben werden muß und die Abwehrenden statt an Grübchen ihre Stellen an Bäumen einnehmen. Beim Zurücktreiben des Balles darf niemand seinen Baum gänzlich verlassen, er muß ihn stets mit einer Hand berühren, wie auch beim gewöhnlichen Treibball niemand von seiner Grube sich entfernen darf, sondern wenigstens einen Fuß daneben (nicht darüber) haben muß. Wer keinen Baum hat, muß den Ball wie beim Fußball fortschlagen, und zwar gegen einen von einem Mitspieler besetzten Baum. Dieser läßt den Ball aber nicht so weit herankommen, daß er den Baum berührt, sondern schlägt ihn wieder zurück. Hierbei hat er insoweit freien Spielraum, als er rings um den Baum im

weiten Kreise gehen kann, wenn er dabei nur seinen Baum noch mit der Hand berührt. Trifft der Treiber mit dem Balle einen Baum, so übernimmt derjenige das Treiberamt, der den Baum eben nicht gedeckt hat. Gelang es dem Treiber nach wiederholten Angriffen nicht, einen Baum zu treffen, so ruft er, dreimal in die Hände klatschend, laut aus: „Verwechselt das Bäumchen!“ worauf alle ein Wettjagen um ein andres Bäumchen beginnen, an dem sich auch der Balltreiber mit beteiligt. Wer keinen Baum findet, wird der neue Balltreiber.

149. Fußball. Der zu diesem Spiele gebrauchte Ball ist mindestens kopfgroß und innen mit Kälberhaaren ausgestopft, außen mit Leder überzogen.



Fußball mit dem großen Balle.

Die Spielenden fassen sich bei den Händen an und schließen einen Kreis. Einer muß als Balltreiber in die Mitte. Er nimmt die Arme auf dem Rücken zusammen und stößt den Ball mit einem Fuße, ob mit dem rechten oder linken, wird beim Anfange des Spieles festgesetzt. Während des ganzen Spieles hindurch muß er aber stets denselben Fuß anwenden und die übrigen müssen den Ball mit dem andern Fuße abwehren. Stößt der Balltreiber also mit dem rechten Fuße, so müssen sie den linken anwenden. Wer es falsch macht, wird zur Strafe Balltreiber. Der Treiber sucht durch geschickte Stöße den Ball zwischen den Spielenden hindurch zu bringen; gelingt ihm dies, so nimmt derjenige seine Stelle ein, welcher den Ball hat vorbeilaufen lassen.



Wurfball mit dem großen Balle (zu Seite 90).

Wandball (zu Seite 88). Reiterball (zu Seite 78).

Treibball (zu Seite 79).

Wehren die Kreisbildenden mit dem linken Fuße ab, so wird derjenige Treiber, neben dessen linkem Fuße der Ball vorbeikam. War der Stoß aber so stark, daß der Ball höher flog als der halbe Körper der Spielenden, so daß er über die Hände oder Köpfe hinweghüpfte, so wird niemand darum gestraft; der Treiber hat dann die Aufgabe, ihn wieder in den Kreis hinein zu schaffen. Dasselbe Los trifft denjenigen, welcher es verschuldet hat, daß der Ball hinausschlüpfte.

War der Ball aus dem Kreise hinausgetrieben, so macht auch die ganze Gesellschaft „Kehrt“ und ist nun bemüht, den Ball vom Kreise entfernt zu halten. Wer den Ball hinausgelassen, muß diesen in der vorhin angegebenen Weise wieder hereintreiben. Hierbei ist den Spielern Gelegenheit geboten, durch kräftige und geschickte Schläge den Ball weit hinaus auf den Spielplan zu treiben. Es ist gar lustig, wenn der Balltreiber den Ball mit vieler Mühe bis in die Nähe des Kreises rollte und auf einmal ihn ein geschickter Spieler im hohen Bogen wieder weitab vom Ziele schlägt, so daß der Treiber seine Arbeit von neuem aufnehmen muß.

Wenn die Spielgesellschaft aus vielen Teilnehmern besteht, so kann der Fußball auch mit zwei Bällen und zwei Treibern gespielt werden, wobei die allgemeinen Spielregeln ihre Geltung behalten.

150. **Der Federball** ist das einfachste Schlagballspiel; es eignet sich am besten für ein großes Zimmer; im Freien ist bei der Leichtigkeit der Bälle der Wind störend. Die sehr leichten Bälle haben ungefähr 5 cm im Durchmesser und an einer Seite einen Busch Federn von 8 cm Länge. Letzterer bildet den Schwanz, wenn der Ball den fliegenden Vogel darstellt. Der zu führende Schlag erfordert keine bedeutende Kraftanstrengung; er wird mit einem besonderen Schlegel, dem Rakett, geführt, welcher aus einem ovalen, mit einem Griff versehenen Holzreifen besteht, der entweder mit einem Netze aus Darmsaiten oder besser mit Pergament überzogen ist. Die Spieler verteilen sich im Kreise und einer schlägt den Ball einem beliebigen andern zu, so daß er im Bogen emporsteigt. Beim Herabfallen kommt stets der Ball voran und bietet sich so zum Schlage. Die Aufgabe der Spieler besteht darin, zu verhüten, daß der Ball zur Erde fällt.

151. **Schlag- und Laufball.** Bei den beliebtesten Ballspielen der deutschen Jugend wird der Ball mit dem Schlagholz (der Pritsche) geschlagen. Man wählt dazu einen runden Knüppel, etwa 60 cm lang, und umwickelt den Griff mit gewichstem Bindfaden oder gibt dem Bindfaden einen Anstrich von dünnem Leim, damit der Schlegel desto sicherer in der Hand sitzt. Solche Schlegel, die vorn breit sind, treffen zwar den Ball leichter, allein der Schlag wird selten so kräftig, da sie die Luft nicht so gut durchschneiden. — Je mehr Mitspieler vorhanden sind, desto unterhaltender und interessanter wird das Spiel, doch kann die Zahl acht bis zehn nicht gut überschritten werden.

Ein einzelner Spieler kann höchstens sich einüben im sicheren Schlagen, nachdem er den Ball sich selbst emporgeworfen (eingeschenkt) hat. Bei zwei Spielern sind schon Abwechselungen möglich. Der eine schlägt den Ball, welchen der andre ihm zuwirft, gegen eine hohe Mauer oder auf das

Hausdach, der zweite sucht ihn aufzufangen; oder der erste schenkt sich den Ball selbst ein, schlägt ihn auf ebenem Spielplatze so weit als möglich und sein Kamerad sucht ihn aus der Luft aufzufangen oder ihn doch sobald wie möglich aufzuhalten. Der Schläger darf zum drittenmal nach dem Balle schlagen, wenn er ihn bei den zwei ersten Schlägen nicht trifft. Gelingt ihm dies auch beim dritten Schlage nicht, so kommt sein Kamerad an seine Stelle. Fängt der Gegner den emporgeschlagenen Ball, so wird ebenfalls gewechselt, fängt er ihn nicht, so muß er an der Stelle stehen bleiben, an welcher er den Ball zum Liegen bringt; der Schläger spreizt die Beine auseinander (grätscht), stellt das Schlagholz senkrecht in die Mitte der Öffnung, und der Gegner muß von seinem Standorte aus den Ball durch eine der beiden Öffnungen werfen. Gelingt ihm dies, so ist er Schläger.

152. **Dreiball.** Sobald drei Knaben gemeinschaftlich Ball spielen, wird durch gelegte Steine die Länge der Laufbahn festgestellt, gewöhnlich in guter Ballwurfweite. An jedem Ende stellt sich ein Spieler als Einschenker auf, der dritte ist Schläger. Wer dieser Bevorzugte ist, wird von den Knaben gewöhnlich rasch durch das Schlagholz entschieden. Ein Knabe wirft dasselbe einem Kameraden zu, dieser fängt es durch einen Griff mit einer Hand. Über der Hand setzt der zweite seine Hand auf, das Holz umspannend, dann jeder folgende; ist von dem Schlagholz noch etwas übrig, so fährt derjenige fort zu umspannen, dessen Hand zu unterst ist. Bleibt noch eine Kleinigkeit über der obersten Hand übrig, so hat es dann Geltung, wenn der folgende Mitspieler das Ballholz an dem hervorstehenden Endchen mit zwei Fingern anfassen und in die Höhe werfen kann. Der oberste ist Schläger. Schläger und Einschenker stehen zwei Schritte auseinander. Letzterer wirft den Ball senkrecht bis zur Kopfhöhe empor und beim Niederfallen schlägt der andre nach demselben. Wurde der Ball schlecht zugeworfen, so hat der Schläger das Recht, den Schlag zu verweigern. Hat der Schläger den Ball getroffen oder dreimal gefehlt, so ist er gezwungen, nach dem andern Ende der Laufbahn zu eilen. Der Einschenker an jenem Male sucht den geschlagenen Ball zu fangen, oder, wenn dies nicht glückt, ihn rasch von der Erde aufzunehmen und den Schläger damit zu werfen, ehe dieser das Mal am Ende erreicht. Trifft er ihn, so wird er selbst zum Schläger und letzterer nimmt seinen Posten ein. Derselbe Wechsel findet statt, wenn er den Ball fängt. Der Schläger muß jedesmal beim Laufen sein Schlagholz mitnehmen; wirft er es aus Unaufmerksamkeit weg, so verliert er seinen Posten an den, welcher sich in Besitz des Schlegels setzt.

153. **Vierball.** Wir nehmen an, vier Kraben hätten durch Greifen am Ballstock oder durch Abzählen die Reihenfolge in der Weise festgesetzt, daß von Albrecht, Berthold, Karl, David die beiden ersteren Schläger sind, der dritte Einschenker und der vierte ist draußen am Laufmal, das ebenso wie das Einschenkmal durch einen Stein bezeichnet ist. Jeder Schlagende darf zweimal fehlen; nach dem dritten Fehlen gibt er das Schlagholz seinem Nachfolger, läuft nach dem äußeren Male und wieder zurück. Karl schenkt also ein, d. h. er wirft den Ball zum Schlagen empor und tritt dann einen

Schritt zurück, damit er nicht selbst getroffen werden kann. Albrecht schlägt. Trifft er den Ball gut, daß dieser weit genug fliegt, so wirft er den Schlegel zur Erde und läuft sofort nach dem Laufmal zum David. Dieser hat zunächst versucht, den geschlagenen Ball zu fangen; glückt ihm dies aber nicht, so eilt er wenigstens, den Ball so schnell wie möglich zu erhaschen, um Albrecht, der zum Laufmale sofort wieder zurück zum Einschenkmale muß, damit zu werfen. Fängt er den Ball, oder trifft er mit demselben Albrecht, so nimmt in jedem Falle letzterer die Stelle von David am Laufmal ein. David wird Einschenker und Karl, der bisherige Einschenkende, wird zweiter Schläger. Hat dagegen Albrecht den Ball beim ersten oder zweiten Schlage nur schlecht getroffen, so braucht er nicht zu laufen, sondern kann den Ball zurückverlangen, um ihn besser zu schlagen. Nach dem dreimaligen Durchschlagen muß er dagegen laufen, und sein Nachbar Berthold ergreift das Schlagholz. Nimmt Albrecht aus Versehen das Schlagholz beim Laufen mit, so muß er es vorher zurückbringen und dann nochmals auslaufen. Ein Schlag gilt selbst dann, wenn der Einschenkende den Schläger etwa getäuscht und den Ball gar nicht emporgeworfen hätte. Da beim Vierball die Ämter der Mitspielenden rasch wechseln, jeder also in fortwährender Spannung und Teilnahme erhalten wird, so ist dieses Ballspiel unter den Knaben eines der beliebtesten und in manchen Gegenden deshalb auch unter dem Namen „Goldball“ bekannt.

154. Laufball. Sobald mehr als vier Spieler sich zum Ballschlagen vereinigen, kann der Laufball ausgeführt werden. Er gleicht im wesentlichen ganz dem Vierball; die Abweichungen, welche er zeigt, sind nur durch die größere Spielerzahl herbeigeführt. So wird außer dem einen Laufmal noch ein zweites äußerstes gesetzt, das noch einmal so weit entfernt ist. Ein Knabe wird an demselben postiert, ein zweiter steht am Mittelmal und der dritte ist Einschenker; die übrigen sind Schläger. Derjenige, welcher am Schlagen ist, darf nur einmal nach dem Balle schlagen, ist aber nicht verpflichtet, sofort nach dem äußeren Ziele zu laufen, solange noch ein nachfolgender Spieler vorhanden ist. Etwa vier Schritte vor dem Schlagmale ist durch einen gelegten Stein das innere Laufmal bezeichnet. An diesem stellen sich alle diejenigen auf, welche geschlagen haben. Sie warten hier die günstige Gelegenheit ab, um nach dem äußeren Laufmale hinaus und wieder zurück zu gelangen, ohne daß sie durch einen Ballwurf getroffen werden können. Jeder Schläger muß den Lauf zum äußeren Ziele hin und zurück vollendet haben, ehe er wieder schlagen darf. Ist der letzte Schläger am Ballschlagen, so sind ihm drei Schläge gestattet; ist der dritte derselben gethan und alle früheren Schläger sind noch am inneren Laufmale, so können sie selbst am inneren Laufmale mit dem Balle geworfen werden und gehen dadurch ihres Amtes verlustig. Sie müssen den Lauf dann unter jeder Bedingung ausführen. Der Einschenkende hat seine Aufmerksamkeit fortwährend sowohl auf denjenigen zu richten, dem er den Ball zum Schlagen emporwirft, als auch auf alle diejenigen Schläger, welche im Begriff sind zu laufen.

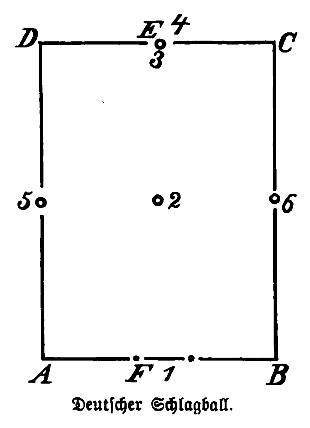
Ist einer der letzteren nach außen gelaufen, und es erscheint als möglich, daß er getroffen werden kann, so wirft der Einschenker entweder selbst nach dem Flüchtigen, oder er wirft den Ball den Kameraden am ersten oder am zweiten Laufmale zu, damit diese den Laufenden treffen können. In ähnlicher Weise achten die beiden Spieler an den Laufmalen darauf, daß der Ball immer schnell bei der Hand ist und dem Einschenker wieder zukommt.



Deutscher Laufball.

Wird ein geschlagener Ball vom Einschenker oder einem an den Laufmalen Befindlichen gefangen, so gilt er ebenso vorteilhaft für diese, wie ein glücklicher Wurf. Der Schläger, dessen geschlagener Ball gefangen oder welcher durch einen Ballwurf getroffen ward, ist seines Amtes verlustig und nimmt den Posten am äußersten Laufmale ein. Der dort Befindliche rückt nach dem Mittelmale; der, welcher hier war, wird Einschenker und der bisherige Einschenker wird Schläger. Die Schläger ihrerseits suchen besondere Ehre darin, dem Ball einen möglichst kräftigen Schlag zu geben, damit er in hohem Bogen weithin fliegt und den Schlägern Gelegenheit gibt, nach dem Laufmale hin und zurück zu laufen.

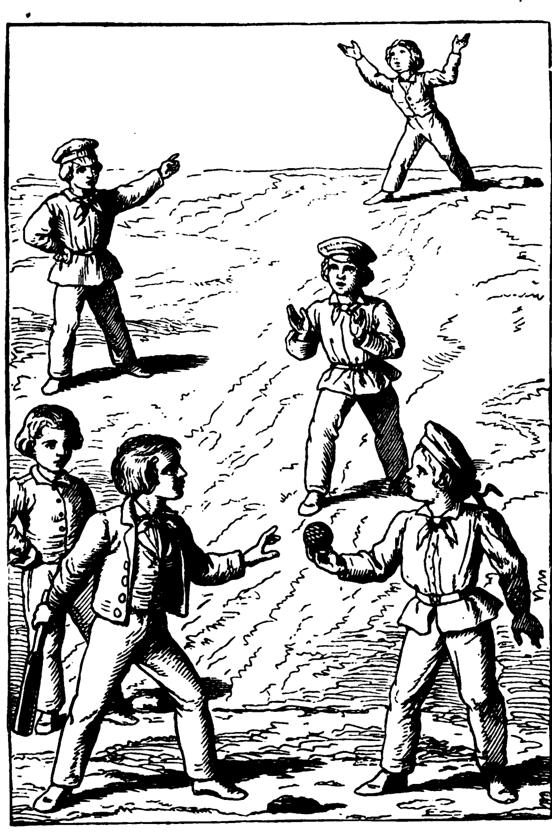
155. Deutscher Schlagball. Die Spielbahn ist ein längliches Viereck, etwa 40 Schritte lang und 30 Schritte breit. Der Platz wird entweder durch eingesteckte Pfähle mit Fahnen begrenzt, oder auch nur obenhin nach dem Auge bestimmt. Bei E ist das Schlagmal, bei F das Fangmal.



Deutscher Schlagball.

Die Gesellschaft teilt sich in zwei Parteien, z. B. jede von sechs Spielern. Die erste steht diesseit des Schlagmals unter der Linie A B, und hat

den Vorzug, einer nach dem andern den Ball mit dem Ballstock nach der Gegend des Fangmals zu schlagen. — Die zweite verteilt sich in die Stellen 1, 2, 3, 4, 5, 6. Der in 1, der Aufwerfer, muß dem jedesmaligen Schläger von der ersten Partei, der in E steht, den Ball aufwerfen, damit dieser ihn schlagen könne. Die in den übrigen Punkten suchen den Ball zu fangen und müssen denselben wieder ins Schlagmal schaffen. Das Spiel besteht demnach in einem Kampfe der zweiten Partei gegen die erste. Jene sucht sich nämlich von dem Dienste des Aufwerfens zu befreien und den Vorzug des Schlagens zu gewinnen; diese sucht den Vorzug so lange wie möglich zu behalten. Jeder der ersten Partei, der einen Schlag gethan hat, darf nicht wieder schlagen, bevor er einmal vom Schlagmal nach dem Fangmal und wieder zurückgelaufen ist, ohne von einem der zweiten Partei durch den Ball getroffen zu werden.



Deutscher Schlagball.

Sobald daher der Schläger seinen Schlag gethan hat, stellt er sich auf den Sprung, um bei irgend einem folgenden guten Schlage, durch den der Ball weit hinausgeworfen wird, diesen Lauf zu beginnen, der ihm das Recht des Schlagens wieder verschafft. Er muß dabei acht haben, ob auch der Ball schon in der Hand eines Fängers sei, um nicht von diesem während des Laufes oder Rücklaufes getroffen zu werden.

Der Vorzug des Schlagens geht verloren in folgenden Fällen:

a) Wenn ein Schläger während des Laufes oder Rücklaufes, oder überhaupt innerhalb der Spielbahn, auch wenn er darin still stände, von einem Fänger mit dem Balle getroffen (abgeworfen) wird. Er muß daher den Zeitpunkt wahrnehmen, zu welchem der Ball noch nicht in der Hand

eines Fängers ist, und wenn nach ihm geworfen wird, durch geschickte Wendungen ausweichen.

b) Wenn der Ball von einem Fänger aus der Luft gefangen (abgefangen) wird, oder wenn ein Schläger den Ball erfaßt.

c) Wenn die Schläger alle bis auf den letzten nach dem Fangmal heraus, aber noch keiner nach dem Schlagmal zurückgekommen ist, also nur noch der letzte Schläger (der Löser) im Schlagmal ist, und dieser letzte, der das Recht hat, drei Schläge zu thun, diese gethan hat, und entweder alle dreimal verfehlt oder der geschlagene Ball nach dem dritten Schlage eher ans Schlagmal geschafft ist, als einer der auf dem Fangmal stehenden Schläger wieder zum Schlagmal gekommen ist; oder kurz: wenn der Ball ins Schlagmal gekommen ist, indem kein schlagberechtigter Schläger daselbst vorhanden.

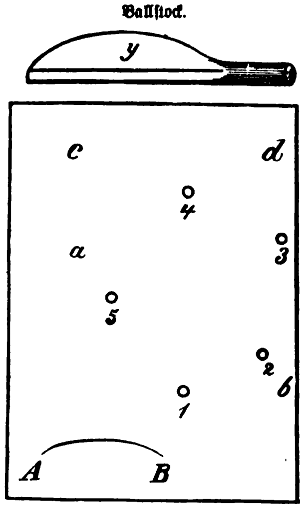
d) Wenn ein Schläger beim Laufen aus den langen Seitenlinien der Spielbahn kommt, oder wenn er den Ballstock in der Hand behält, indem er etwa gleich nach seinem gut gelungenen Schlage nach dem Fangmal laufen will; ferner wenn er im Wegwerfen des Ballstocks jemand trifft, oder wenn er im Schlagen den Ballstock aus der Hand fahren läßt.

Die Ordnung, in welcher die Schläger zum Schlagen aufeinander folgen, ist nicht ganz gleichgültig. Der beste Schläger muß beim Anfange des Spiels nicht zuerst, sondern lieber zuletzt schlagen, damit er nötigenfalls Löser der übrigen sein könne. Im Fortgange des Spieles richtet sich die Ordnung des Schlagens nach der Ordnung des Hereinkommens, daher auch gern der beste Schläger lieber die übrigen erst hineinlaufen läßt und selbst der letzte zu sein sucht.

156. Ball mit Freistätten. Dieses Spiel stimmt in der Hauptsache mit dem vorigen überein, nur hält es sich in kleinerem Maßstabe. Es sind zwei Parteien von gleicher Anzahl: die schlagende und die schleudernde Partei. Der Ballstock (y) ist hier viel leichter, etwa 50 cm lang, an der breitesten Stelle 10 cm breit und $2^1/_2$ cm dick. Der Einschenker (Ballzuwerfer), der zu den Dienenden gehört, steht fünf bis sechs Schritte vom Schläger entfernt und wirft diesem den Ball in einem flachen Bogen zu. Vom Schlagmale, das durch eine Bogenlinie festgestellt wird, wird der Ball geschlagen. Statt der Lauf- und Fangmale sind seitwärts so viel Freiplätze mit Stäben bezeichnet, wie Mitspielende der einen Partei vorhanden. Das Schlagmal gilt ebenfalls als ein Freiplatz. Die Freiplätze sind mit 1, 2, 3, 4, 5 bezeichnet und werden, zehn bis fünfzehn Schritte voneinander entfernt, ganz in willkürlicher Richtung abgesteckt. Der Schläger darf vom Male aus drei Schläge thun. Ist der Ball über das Mal hinausgeschlagen, oder sind alle drei Schläge erfolglos ausgeführt worden, so muß der Schläger von A B aus durch alle jene abgesteckten Plätze nach und nach fortlaufen, bis er wieder nach dem Schlagmal zurückkommt. Sind viele Spieler bei einer Partei, so sind mehr Freiplätze, und infolgedessen ist die Laufbahn eine längere. Die Dienenden stehen nach Belieben hinter, neben und zwischen diesen Freiplätzen, z. B. in a, b, c, d, e, weil der Ball dorthin geschlagen, zu erhaschen und ein laufender Schläger damit zu werfen versucht wird. An jedem Freimal

darf der Schläger ruhen, sobald noch ein andrer seiner Partei am Schlagmal zum Schlagen bereit ist. Es darf nur so lange gelaufen werden, bis der Ball wieder ins Schlagmal zurückgelangt ist. Sobald letzteres geschehen, darf der laufende Schläger nur dann noch bis zum nächsten Freimale laufen, wenn er bereits über die Hälfte des Zwischenraumes zurückgelegt hat. Im andern Falle muß er an das Freimal zurück. Ferner muß er beim Laufen jedes einzelne Mal mit der Hand berühren; vergißt er eines derselben und wird dies von einem der Gegenpartei bemerkt, so kann dieser sich den Ball geben lassen und damit die übersehene Freistätte werfen. Sie ist dann „verbrannt“ und die Partei der Schläger hat ihr Amt verloren. Das Anwerfen an die Freistätte geschieht aber so, daß der Ball den Stab nur streift und dann möglichst weit noch fortfliegt. Zugleich ruft der Werfende „Herein!“ und alle seiner Partei müssen ans Mal laufen. Wird bei dieser Gelegenheit der Ball wieder von den Schlägern gefangen oder aufgenommen, so steht diesen das Recht zu, sofort nach den zum Male Eilenden zu werfen; treffen sie einen derselben, so werden die Rollen abermals gewechselt.

Ballstock.



Ball mit Freistätten.

Der Ball darf von den zum Male Fliehenden niemals mit in das Schlagmal genommen werden; hat also ein Dienender denselben gefangen, so ruft er „Herein!“ läuft mit seinen Kameraden nach dem Schlagmal und wirft erst kurz vorher den Ball über den Kopf zurück. Letzteres ist deshalb festgestellt, damit der Ball nicht zu weit geworfen werden kann. Wenn beim Auslaufen ein Schläger an ein Freimal kommt, an welchem noch ein andrer Schläger steht, so muß der letztere entweder vorwärts zum nächsten Male, im Falle dies frei ist, oder der Ankommende muß wieder nach seinem vorherigen Male zurück. Die schlagende Partei wird als die bevorzugtere angesehen. Der Fehler, welchen sich ein einzelner zu schulden kommen läßt, zieht seiner ganzen Partei dasselbe Geschick zu.

157. Der Wandball. Man nimmt zu diesem Spiele den gewöhnlichen kleinen Ball an einer Wand, die mindestens zehn Schritt lang, drei bis vier Mannshöhen hoch und dabei ohne Fenster ist, die zerworfen werden können. Etwa $1\,^1/_3$ m über dem Boden wird ein dicker Strich wagerecht an die Wand gemalt, von einer Farbe, welche sich deutlich von derjenigen der letzteren abhebt. An der Wand entlang ist die Erde bei acht Schritt Breite um etwa eine Spanne höher als der übrige Grund. Diese höhere Terrasse bildet den ersten Platz, das übrige den zweiten Platz. Beide Plätze sind festgeschlagen, wie der Grund einer Scheunentenne. Die Spieler teilen sich in zwei Gruppen; eine derselben nimmt den ersten Platz ein, die andre den

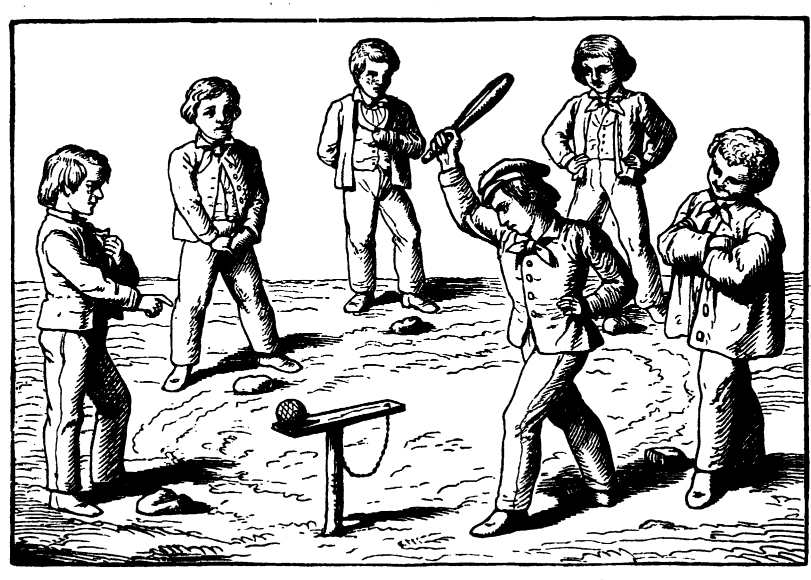
zweiten. Sie verteilen sich auf ihren Plätzen je in eine Linie. Die Spieler des ersten Platzes setzen unter sich eine Reihenfolge fest. Der erste unter ihnen ist der Aufschläger; dieser stellt sich vor die Mitte der Wand und schlägt den Ball mit der Hand schräg gegen dieselbe, so daß er über den Strich fliegt und bis nach dem zweiten Platze zurückprallt. Die Spieler des zweiten Platzes schlagen den Ball entweder sofort in der Luft oder beim ersten Emporspringen vom Boden wiederum über den Strich der Mauer zurück, womöglich so, daß er beim Rückprall auf den ersten Platz niederfällt und die dort stehenden Spieler zum Schlagen zwingt. Diejenige Partei, welche den Ball zu tief schlägt, so daß er entweder gar nicht an die Mauer oder unter dem Strich an dieselbe kommt, oder welche es überhaupt versieht, ihn wenigstens beim ersten Aufspringen zu treffen, verliert einen Punkt. Einen solchen Punkt, den die zweite Spielergruppe verliert, rechnet sich die Gruppe des ersten Platzes zu gute.

Verliert dagegen die Gruppe des ersten Platzes einen Punkt, so muß ihr Aufschläger sein Amt dem Nachbar abgeben, auch wenn er nicht persönlich den Fehler gemacht haben sollte, sondern irgend einer, der seiner Partei angehört. Haben auf diese Weise alle Spieler des ersten Platzes ihr Aufschlägeramt verloren, so nehmen sie den zweiten Platz ein, und die dort Befindlichen kommen so lange an ihre Stelle, bis es ihnen ebenfalls in gleicher Weise ergeht. Wenn beide Parteien beide Plätze gehabt haben, ist ein Spielgang zu Ende; dasselbe ist der Fall, wenn eine bestimmte Anzahl Punkte gezählt worden sind, die man beim Anfange festsetzt. Welche Partei bei einer Anzahl von Gängen die meisten Punkte für sich gezählt hat, ist Siegerin.

158. Prellball. Die Zahl der Spieler kann eine beliebige sein. Einer davon ist der Schläger, die andern sind seine Gegner und suchen ihn von seinem Posten zu bringen. In der Mitte des Spielplatzes wird entweder eine schüsselartige Grube gegraben und ein fußlanges Holzstück so daran gelegt, daß es halb frei über dem Loche liegt, zur Hälfte auf der Erde, oder es wird ein $^2/_3$—1 m langer Pfahl senkrecht eingeschlagen, damit ein gleichfalls 1 m langes Prellholz darauf gelegt werden kann. Man richtet dieses Prellholz aus einem Stück Brettlatte her und bringt an dem einen Ende eine Vertiefung an, damit der Ball darauf liegen kann. Der Schläger führt mit einem kräftigen Ballholze einen tüchtigen Schlag auf das freiliegende Ende des Prellholzes und treibt dadurch den Ball hoch in die Luft. Die übrigen Mitspieler sind etwa zehn Schritte vom Prellplatze entfernt, im Kreise um letzteren verteilt und haben ihre Plätze entweder durch eingesteckte Stäbe, durch kleine Gruben oder gelegte Steine bezeichnet. Sobald der Ball geschlagen ist, suchen sie denselben zu fangen. Wem das glückt, der wird Schläger. Während die Mitspielenden nach dem Balle laufen, muß der, welcher den Schlag gethan hat, alle Plätze mit dem Schlagholze berühren, welche augenblicklich leer geworden sind. Selbst wenn seine Kameraden den Ball nicht gefangen, sondern von der Erde aufgenommen haben, kann er seinen Posten noch dadurch verlieren, wenn sie ihn mit dem

Balle treffen oder letzteren in die Mittelgrube früher werfen, ehe er mit dem Berühren der Plätze fertig ist.

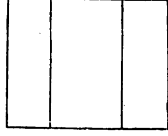
Bei einem kräftigen Schlage pflegt das Prellholz auch mit emporzufliegen; um zu verhüten, daß es jemand verletzt, wird es durch eine Schnur oder ein Kettchen an dem eingeschlagenen Pfahle befestigt.



Prellball.

6. Wurfball und Rollball.

159. Wurfball mit großem Balle. Die Spielenden teilen sich in zwei gleichgroße Parteien und bezeichnen für jede der letzteren auf dem Spielplatze zwei Male durch eingeritzte Linien, gelegte Steine, eingesteckte Stangen u. dgl. In der Mitte des Spielplatzes bleibt ein freier Raum von etwa 30 Schritt, an beiden Seiten desselben zieht sich die Linie des inneren Mals jeder Partei entlang; etwa 15 Schritt von der Linie jedes inneren Mals nach außen wird für jede Partei die Linie des äußeren Mals bezeichnet. Man wählt einen großen Ball. Jede Spielpartei stellt sich, über die ganze Linie verteilt, an ihrem inneren Male auf, und zwar so, daß der von der Gegenpartei geworfene Ball nicht so leicht nach der im Rücken jeder Partei liegenden Grenzlinie gelangen kann. Denn im Zurücktreiben des Balles über die gegnerische Grenze besteht die Hauptaufgabe jeder Partei. Durch das Los wird bestimmt, welche Partei anwerfen, das heißt, welche Partei den ersten Wurf haben soll. Diese Partei sucht sich dann ihren besten Werfer aus, welcher den Ball hoch und weit über die Genossen der Gegenpartei hinaus, und



Plan zum Wurfball.

zwar dem Rückenmal derselben möglichst nahe, zu werfen sucht. — Die Gegenpartei ist aber eifrig bemüht, das zu verhindern, indem sie den Ball im Fluge durch Aufspringen abzuhalten oder, wenn er an den Boden fiel, durch Fußvorsetzen zum Stehen zu bringen sucht. Auf der Stelle, wo der Ball auffiel oder aufgefangen wurde, darf die Partei in ausgedehnter Reihe sich aufstellen. Geschah das weit hinter dem bisherigen Aufstellungsorte, so muß sie zurück, im umgekehrten Falle rückt sie vor. Mit großer Geschwindigkeit muß der Ball wieder zurückgeschleudert werden, wobei es dem Werfer gestattet bleibt, auf der Grenzlinie hin und her zu laufen; nur darf er dabei nicht vorgehen. Indem der Werfer also hin und her springt, sucht er diejenige Stelle zu erspähen, wo die wenigsten Gegner stehen, denn hier kann er den Ball am leichtesten hinüberwerfen. Doch diese folgen natürlich den Bewegungen ihres Gegners gleichfalls und suchen durch Hin- und Herlaufen ihre Grenze gehörig zu decken.



Wurfball.

Wer den Ball aufhob, muß ihn auch werfen; es ist nicht statthaft, daß lediglich die besten Werfer ins Spiel kommen.

Dem Werfer bleibt es unbenommen, List anzuwenden, indem er z. B. sich anschickt, den Ball nach einer Richtung hin zu schleudern, während er plötzlich durch eine schnelle Wendung den Ball nach einer nicht gedeckten Stelle hinwirft.

Dieses wechselvolle Hinüber- und Herüberwerfen des großen Balles wird so lange fortgesetzt, bis der Ball von der einen Partei über das Mal im Rücken der Gegenpartei geworfen ist. Die siegende Partei wirft den Ball beim neuen Spielgange aus.

160. Englischer Wurfball. In England wird auch der große Ball mit dem Fuße geschleudert. Jede Spielpartei suchte mit kräftigen Fußtritten den Ball über den Standpunkt der Feinde hinaus zu schaffen. Mitunter erhielt der Ball dabei so gewaltige Stöße, das er haushoch flog und dann in ungeheurem Bogen langsam durch die Luft sauste.

Mit diesen Ballspielen hat auch der schottische Golf viel Ähnlichkeit, der im Norden Englands gebräuchlich ist. Hierbei schlägt man aber den Ball mit einem Ballstock, der 1 — $1\frac{1}{4}$ m lang und aus Eschen- oder Buchenholz gearbeitet ist. Das Ende des Stockes ist gebogen und keulenförmig, außerdem mit Blei ausgegossen und oft mit einem knöchernen Ansatz armiert, womit Schläge von starker Wucht geführt werden. Als Zweck gilt es ebenfalls, den mäßig großen, festen Ball über die äußere Grenze der Gegenpartei hinauszubringen und dies in bezug auf das eigne Mal zu verhüten. Eine andre Art des Golfes wird das schottische Mail genannt, auf einer Spielbahn ausgeführt, welche entweder rund oder dreieckig ist. Je nach der Zahl der Spieler werden gleichviele Löcher, etwa 800 Schritt voneinander, gegraben, nach denen der Ball geschlagen wird.



Golfpartie in Schottland.

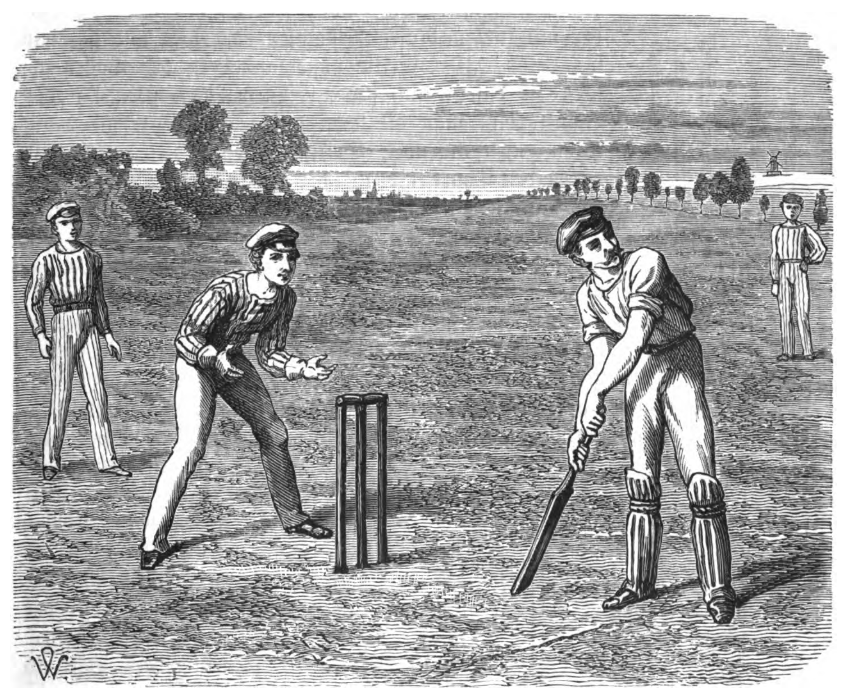
Die Schläger hatten hierzu verschiedene Schlegel, die sie anwendeten, je nachdem der Ball in hohes Gras, auf lockeren Sand, steinigen Boden u. s. w. gefallen war.

161. Thorball (Kricket), ein englisches Volksspiel ist Kricket, in neuerer Zeit auch an mehreren Orten in Deutschland eingeführt worden. In England lassen sich die leidenschaftlichen Kricketspieler sogar besondere Trachten zu diesem Spiele anfertigen. Als Kopfbedeckung tragen sie entweder niedere Strohhüte oder leichte Flanell- und Tuchmützen mit kleinen Schirmen von allen möglichen lebhaften Farben. Die Beinkleider sind gewöhnlich von Flanell. Als Oberkleid trägt man entweder dünne Jacken oder Hemden, die aus Trikot oder aus einem leichten und elastischen Wollzeuge verfertigt sind. Diese Hemden, über denen die Beinkleider mit einem breiten Gürtel zusammengehalten werden, sind manchmal hellblau, scharlachrot oder von andern auffallenden Farben.

Zum Schutze der Hände trägt man Handschuhe; einzelne Spieler haben auch besondere Beinschienen. Das Kricket ist in England, gleich dem Billard,

auf feste, ins einzelne gehende Regeln gestellt und wird häufig um Geld gespielt. Der zum Ball bestimmte Knäuel von grobem wollenen Garn wird erst eine Nacht hindurch ins Wasser gethan, dann um ein rundes Stückchen Kork äußerst fest gewickelt und geballt. Den Überzug macht man sehr straff von lohgarem, naßgemachtem Leder. Die Bälle haben einen Umfang von 22 cm, also 8 cm im Durchmesser und ein Gewicht von 170—180 g.

Dergleichen Bälle werden auf besonderen Maschinen hergestellt und kosten gegen 8 Mark das Stück.



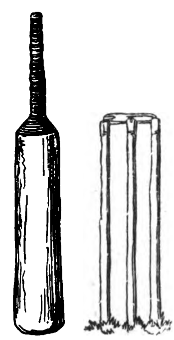
Englischer Thorball.

Der Ballstock oder Schlegel (Bat) muß für Erwachsene aus hartem Holze bestehen, kann für die Jugend aber aus viel leichterem Material genommen werden. Er muß 1 m Länge haben oder vielmehr bis zur Hüfte des Spielers reichen und 12 cm breit sein. Der untere Teil ist schwach gewölbt und am Ende abgerundet. Der schmälere Griff ist mit gewichstem Bindfaden umwickelt. Es ist ein ziemlich massives Instrument und unten am stärksten Ende $2^1/_2$—4 cm dick.

Die Thore (Wickets) sind in England schön gedrechselt; man kann aber auch bloße Ruten, die man vom ersten besten Zaune schneidet, dazu gebrauchen und sie verrichten dieselben Dienste. Ein solches Wicket von drei oben gegabelten Ruten, das im Boden festgesteckt wird, ist gewöhnlich

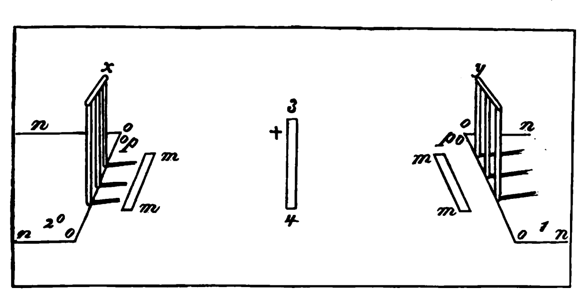
60—68 cm hoch und hat oben zwei in der Gabel liegende Querhölzer, jedes von 9 cm Länge, liegen. Die Ruten stehen so nahe zusammen, daß der Ball nicht zwischen ihnen durchgeworfen werden kann, ohne sie zu berühren.

162. Der doppelte Thorball. (Double Wicket) erfordert eine Gesellschaft von mindestens acht, besser zwölf und mehr Teilnehmern. Sie scheidet sich wie beim deutschen Ballspiel durchs Los oder durch Übereinkunft in zwei, an Anzahl und Geschicklichkeit gleiche Parteien. Auch wird gelost, welche Partei den Anfang macht. Die Thore werden auf einem Platze, der mit kurzem Rasen bewachsen oder kahl und fest sein kann, 25—30 Schritte voneinander in den Boden gesteckt, so daß sie sich gegenüberstehen (x—y). In den Boden reißt man die 1 m lange Rollgrenze o—o mit ihren zurücklaufenden Seitengrenzen n—o, innerhalb der beiden Thore $1,_{20}$ m oder etwas mehr als der Ballstock lang ist, von abwärts die beiden Schlaggrenzen mm.



Schlegel. Wicket.

Nun kann das Spiel beginnen. Wir nehmen an, daß jede Partei sechs Teilnehmer hat, nämlich: a, b, c, d, e, f und 1, 2, 3, 4, 5, 6. Die erste Partei sucht nun den Ball zu schleudern, um Punkte zu machen. Zu diesem Zwecke stellen sich zwei, z. B. a b, jeder mit einem Ballstocke versehen, in die beiden Schlagräume, d. h. zwischen o o und m m, seitwärts neben ihr Thor, folglich jeder Batsmann auf eine der Stellen p; die übrigen dieser Partei, bis auf einen, der das Kerbholz zum Einschneiden der Punkte führt, haben vorläufig nichts zu thun. Ihre Gegner aber gehen in die Stellen 1, 2, 3, 4, 5, 6. Die Teilnehmer 1 und 2, welche in der Rollgrenze stehen, rollen den Ball an dem Boden weg nach den Thoren, nämlich 2 nach y und 1 nach x, in der Absicht, dieselben zu treffen. Dies geschieht mit großer Kraft und Schnelligkeit. Allein die beiden Schläger a und b sind gleichsam die Thorwächter und suchen den Ball jedesmal mit dem Ballstocke von den Thoren zurück und somit aus den Händen ihrer Gegenpartei 1—6 zu schlagen. So oft einer den Ball fortschlägt, oder überhaupt sobald der Ball aus den Händen der Gegner 1—6 fortkommt und erst wieder herbeigeholt werden muß, wechseln a und b ihre Plätze, nämlich a läuft auf den bisherigen Schlagplatz des b, und b auf den des a. Ist der Ball weit genug fortgeschleudert worden, so suchen sie das so oft wie möglich zu wiederholen, denn für jede Abwechselung schneidet ihre



Der doppelte Thorball.

Partei a—f einen Punkt ins Kerbholz. Im Gegenteile bemühen sich ihre Gegner aber auch, sobald wie möglich den a oder b vom Schlage wegzubringen. Dies kann, wie später gezeigt wird, auf verschiedene Art geschehen. Verliert aber infolgedessen a oder b wirklich den Schlag, so tritt einer ihrer Partei, z. B. c, an seinen Platz und man spielt wie vorher weiter, doch darf kein Abgetretener weiter ablösen. Auf diese Weise kommt ein Schläger nach dem andern vom Spiele weg und wird so lange von noch nicht am Schlage gewesenen ersetzt, bis von a—f keiner mehr übrig ist. Sind auf diese Art die beiden letzten Schläger in Arbeit und verliert nur einer von diesen den Schlag, so gehen beide ab, weil zum Ersatze des einen keiner mehr da ist, und die Partei a—f hat ihren Gang beendet.


Batsmann.

Jetzt geht die Partei 1—6 ins Spiel und a—f treten an die verlassenen Plätze derselben. Das Spiel beginnt von neuem wie vorher. Haben jene ihren Gang beendet, so beginnt die Partei a—f den zweiten Gang 2c.

Man kann entweder die Zahl der zu machenden Punkte im voraus bestimmen und vielleicht auf 36, 44, ja bis auf 100 setzen, wobei diejenige Partei gewinnt, welche diese Zahl in den wenigsten Gängen und mit den wenigsten Schlägen zuerst voll hat, oder man setzt eine gewisse Zahl Gänge aus; die Partei nun, welche in dieser Anzahl die meisten Punkte zählt, hat gesiegt.

Der Schläger kommt vom Schlage weg, wenn der gerollte Ball sein Thor berührt, so daß das Querholz herabfällt, oder eine Rute aus dem Boden herausfährt, oder überhaupt, wenn der Ball das Thor nur berührt; — sodann, wenn der zurückgeschlagene Ball in die Luft springt und von einem der andern Partei gefangen wird; — wenn ferner das Querholz von einem der Gegner mit dem Balle in der Hand herabgestoßen oder durch einen Wurf mit demselben herabgebracht wird, weil dann der Schläger entweder nicht in der Schlaggrenze steht oder den Ballstock nicht hinein hält. Dieser Fall kann öfters vorkommen, sobald die Schläger die Plätze wechseln und nicht schnell genug ankommen, oder wenn der Schläger nach verfehltem Schlage aus dem Schlagholze gesprungen ist, oder sich vergißt und den

Ballstock nach dem Schlage nicht schnell genug in den Platz niederstößt. — Weiterhin kommt der Schläger weg, wenn er von seinem Platze läuft, um das Fangen des aufgeschlagenen Balles zu verhindern; — oder wenn der andre Schläger den Ball in die Luft geschlagen hat und ihn noch einmal schlägt, oder der so geschlagene Ball sein Thor berührt; — ferner, wenn er den gerollten Ball mit der Hand berührt oder aufhebt, ehe er still lag; — auch wenn er sein Bein gebraucht, um den Ball vom Thore abzuhalten, es sei nun durch Stoßen oder bloßes Versehen, und der Ball dann wirklich ans Bein kommt; — wenn er durch Unvorsichtigkeit beim Schlagen das Thor mit dem Ballstocke berührt oder gar das Querholz herabschlägt. Endlich wenn beim Wechseln der Plätze die Schläger schon nebeneinander weggelaufen sind und von den Gegnern das Querholz von einem Thore herabgestoßen wird, so kommt derjenige vom Schlage, der nach demselben hinläuft. Sind sie hingegen noch nicht nebeneinander vorbei, so kommt der vom Schlage, der das berührte Thor eben verließ.

Abgesehen von diesen Regeln gelten noch folgende allgemeine Spielgesetze. Zunächst für den Schläger:

a) Wenn der Ball den Gegnern aus den Händen gekommen, aber nur wenig entfernt ist, während die Schläger wechseln wollen, so muß derjenige, dessen Thore der Ball am nächsten liegt, nicht sofort auf den entgegengesetzten Platz laufen, sondern warten, bis der andre Schläger fast an seinem Platze angekommen ist.

b) Er darf den Ballstock nicht vor das Thor halten, wenn der rollende Ball kommt, und ebensowenig selbst davor treten. Der Ballstock muß zum Schlage bereit von dem Boden in die Höhe gehalten werden, sobald von dem Rollenden, indem er den Ball rollen will, „Achtung!“ gerufen wird.

c) Er darf nicht mit der ganzen Länge des Ballstocks an dem Boden hinstreichen, sondern muß einen ordentlichen Schlag und nur einen einzigen nach dem Balle thun.

d) Wenn er nach dem Balle schlägt, so kann er zwar, durch die Heftigkeit des Schlages getrieben, aus dem Schlagplatze weichen, allein er muß augenblicklich Hand, Fuß oder Ballstock wieder ins Mal stellen; denn wenn der Rollende oder sonst ein andrer Gegner den Ball schnell erhascht und damit das Querholz herabstößt, ehe der Schläger Hand, Fuß oder Ballstock im Male hat, so kommt er vom Schlage ab. Aber sobald der gerollte oder geschlagene Ball wieder in den Händen der Rollenden ist und der Schläger die Hand ꝛc. schon wieder im Male gehabt hat, so braucht er dann nicht mehr seine Stelle zu halten, bis wieder „Achtung!“ gerufen wird.

e) Hat der Ball von dem Gegenüberstehenden einen Schlag erhalten, so daß er wieder auf das Thor fliegt, woher er kam, und das Querholz herabstreift, so kommt der daran stehende Schläger vom Schlage; er hat daher das Recht, einen solchen Ball durch alle Mittel, selbst mit seinem Körper, abzuhalten. Ist aber der Ball aufgeschlagen und die Gegner wollen ihn fangen, so können es die Schläger auf alle Art verhindern, nur dürfen sie weder den Ball noch den Fangenden berühren.



Für die Gegner: a) Die Teilnehmer in 3, 4, 5 und 6 haben darauf zu sehen, daß sie den aufgeschlagenen Ball fangen können, um, was fast stets der Fall ist, ihn möglichst schnell in die Hände der Rollenden zu bringen. Sie müssen daher den Ball gut in die Hände werfen können; denn dadurch verhindern sie die öftere Wiederholung der Verwechselung der Plätze.

b) Die Rollenden in 1 und 2 dürfen den Ball nur rollen, aber nicht werfen; denn ein auf das Thor geworfener Ball ist ungültig. Sie müssen den Ball, wenn er heranrollt, auf alle mögliche Art und schnell aufzuhalten suchen, um womöglich das Thor eher damit zn berühren, als der Schläger seinen Ballstock ins Mal stößt.

c) Beim Abrollen müssen sie einen Fuß innerhalb der Schlaggrenze n n — o o haben, sonst ist der Ball ungültig. Endlich haben sie das Recht, den Schlägern zu befehlen, auf welcher Seite des Thores sie schlagen sollen.

163. Der einfache Thorball wird gespielt, wenn die Gesellschaft nur sechs Teilnehmer zählt. Man braucht dann nur e i n Thor und e i n e n Schläger. Wenn man das Thor y als dasjenige annimmt, nach welchem gerollt werden soll, so legt man in die Mitte zwischen beide Thore den einen Ballstock bei + (s. Abbild. S. 94) teilt die Mitspielenden in zwei gleiche Parteien: a, b, c und 1, 2, 3, und läßt jene Partei zuerst ans Spiel gehen. Der Schläger a stellt sich auf p, der Roller auf + (s. die Abbildung), sein Gehilfe 2 hinter das Thor y und der Spieler 3 in dieselbe Gegend: der Spieler 1 nämlich zu dem Zwecke, den Ball nach dem Thore zu rollen, 2 und 3 hingegen, ihn aufzufangen und dem Roller wieder zuzuwerfen. So oft der Ball nach dem Thore zu gerollt wird, sucht ihn der Schläger zurück- oder wegzuschlagen. Gelang ihm dieses oder kommt auf sonst eine Art der Ball aus den Händen der Gegner, so läuft er, so oft es die Abwesenheit des Balles zuläßt, nach dem Ballholze bei +, berührt es mit dem seinen und eilt zum Schlagplatze zurück. So oft er dies thut, so oft schneiden seine Gespielen eine Kerbe ins Holz. Verliert er den Schlag, so kommt nach ihm b und nach diesem c daran. Hierauf geht die Gegenpartei 1, 2, 3 ans Spiel und verfährt wie die vorigen. Überhaupt gelten nun auch bei dem einfachen die Gesetze und Regeln des doppelten Kricket.

Daß sich das Kricketspiel trotz seiner vielfachen Vorzüge in den größeren Städten Deutschlands nicht bereits in weiterem Umfange eingebürgert hat, mag seinen Grund zum Teil darin haben, daß man bei Anlage und Erweiterung der Ortschaften zu wenig oder gar keine Rücksicht auf die Anlage von Spielplätzen für die Jugend zu nehmen pflegt, ein geeigneter Platz aber für jede Art Ballspiel das erste Erfordernis ist.

164. Amerikanische Ballspiele. Auch die Wilden in Amerika überlassen sich den Zeitverkürzungen, wenn nicht Krieg und Jagd sie in Thätigkeit setzen. Ihre Spiele sind teils Glücksspiele, teils gymnastische Übungen. Zu den letzteren gehört das Ballspiel, welches auf vier- bis fünffache Weise von jung und alt betrieben wird.

Bei der einfachsten Art steckt man zwei Ziele ungefähr 500 Schritte weit auseinander. Zwischen beide Ziele stellen sich die Spieler auf. Der

Anführer des Spiels hält einen ziemlich starken Ball in der Hand, wirft denselben so gerade wie er kann in die Höhe und sucht ihn wieder zu fangen. Dies zu bewerkstelligen, muß er alle Geschicklichkeit zu Hilfe nehmen, denn neben ihm steht ein dichter Kreis mit aufgehobenen Händen, und jeder bemüht sich, den Ball gleichfalls aufzufangen. Derjenige, welcher ihn erhascht, sucht geschwind eines der gesteckten Ziele zu erreichen, wobei die übrigen ihm den Weg versperren und das Ziel abzuschneiden trachten. Immer treibt der Haufe ihn nach der Mitte zu, um sich da seiner zu bemächtigen und den Ball aus den Händen zu entwinden. Da aber der Inhaber des Balles ihre Gänge genau beobachtet, so weicht er bald zur Rechten, bald zur Linken aus, hält seinen Ball fest und sucht sich von seinen Verfolgern loszumachen, so gut er kann, sollte es auch dadurch geschehen, daß er einen nach dem andern über den Haufen rennt. Erst wenn er ganz übermannt ist, wirft er den Ball einem von den Spielenden zu, von dem er glaubt, daß er denselben am tapfersten verteidigen werde. Damit das Spiel länger dauere, wirft er den Ball gern einem solchen zu, der vom Ziele recht weit entfernt ist. Aus dem Verfolgten wird dann ein Verfolger; denn er gibt die Hoffnung nicht auf, den Ball wieder in seine Hände zu bekommen. So geht der Ball lange Zeit hindurch aus einer Hand in die andre, bis es einem endlich gelingt, eines der gesteckten Ziele zu erreichen. In diesem Erreichen des Zieles besteht der ganze Gewinn des Spiels, und es hebt nun von neuem an.

Die zweite Art der Ballbelustigung ist das Kolbenspiel. Die Spieler teilen sich in zwei gleiche Parteien. Mitten zwischen beiden wird eine Linie gezogen, auf welche der Ball gelegt wird. Hinter jeder Partei wird wieder eine Linie gezogen, die das Ziel anzeigt. Diejenige Partei, welche das Los trifft, treibt mit Stöcken, an denen vorn Kolben sitzen, den Ball auf die Gegenpartei. Diese hingegen bietet alle Kräfte auf, nicht nur den Ball, sondern auch die Treiber desselben zurückzudrängen. Das Spiel währt so lange, bis eine oder die andre Partei zur Ziellinie ihrer Gegner vorgedrungen ist.

Eine dritte Art besteht in einer bloßen Übung mit dem kleinen Balle und wird vorwiegend von den jungen Mädchen vorgenommen. Es gehören dazu drei bis vier Spieler. Der Ball muß stets schwebend in der Luft erhalten werden, und aus einer Hand in die andre gehen; wer denselben fallen läßt, hat das Spiel verloren.

Bei den Abenakisen trifft man eine vierte Art des Ballspiels. Ihr Ball besteht bloß aus einer Art ausgedehnter Blase, die ebenfalls schwebend erhalten werden muß. Fällt der Ball, so ist das Spiel zu Ende.

Eine fünfte Art haben noch die Floridaner. Sie errichten eine sehr hohe Stange mit einem von Weidenruten geflochtenen Korbe, der sich an einem Zapfen leicht herumdrehen läßt. Nach diesem Korbe zielen die Spieler, und je öfter er sich herumdreht, desto größer achtet man ihre Geschicklichkeit. — Die Bälle zu diesen Spielen haben wenig Elastizität und können daher nicht so leicht geprellt werden. Sie sind meist von Leder und mit Haaren, oft auch mit Spreu oder Hülsen von Feldfrüchten ausgestopft.





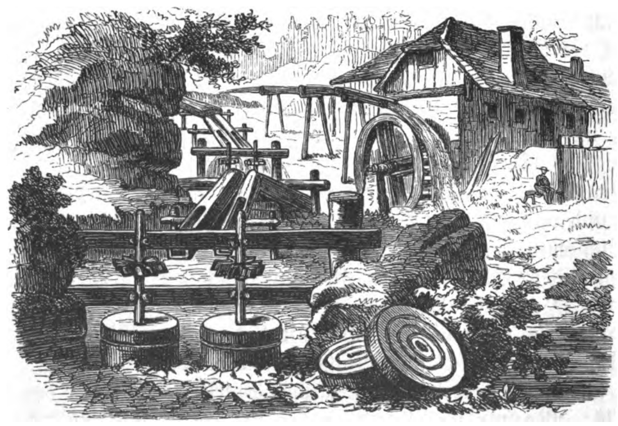
7.

Kugel- und Kegelspiele.

Neben dem Ball, dessen Kugelgestalt bei seinem weichen und elastischen Inhalt sich in hervorragender Weise zu harmlosen Spielen aller Art eignet, gibt es auch eine ganze Reihe bald größerer, bald kleinerer Kugeln, die, aus härteren Stoffen, z. B. Holz oder Stein, gebildet, zu bestimmten Spielübungen dienen. Insbesondere sind ein Lieblingsspielzeug der ersten Jugend die kleinen Spielkugeln, häufig von Thon geknetet, und die sogenannten Löper, auch Knicker, Klicker, Picker oder Schutter genannt, noch gebräuchlicher aber die Marmel- und Murmerkugeln aus verschiedenen Steinarten. Denn noch ehe man die Kunst betrieb, Kugeln zu fertigen, haben jedenfalls die Knaben schon mit abgerundeten Steinchen gespielt, wie sie sich an Ufern der Flüsse und des Meeres häufig finden. Die einfachsten Kugeln aus Thon sind zwar sehr billig herzustellen, springen aber bei stärkerem Anschlagen leicht auseinander. Sehr hübsche Kugeln hat man in neuerer Zeit aus Steingut und namentlich aus Glas, die innen allerliebste Verzierungen aus buntem Glas enthalten, welches bandartig gedreht und mit einer Umhüllung von durchsichtigem Glas versehen ist. In manchen befinden sich auch kleine Eichhörnchen, Häschen, Männchen oder andre bunte Figuren aus Thon eingeschlossen, welche durch die schwache Luftschicht, die zwischen ihnen und der umhüllenden Glasmasse bleibt, wie Gold und Silber schimmern.

Die meisten und besten der niedlichen Spielkugeln, welche den deutschen Knaben als „Marmeln, Marbeln, Steinerte" u. s. w. bekannt sind,

werden in besonderen Marmormühlen in ebenso einfacher wie sinnreicher Weise angefertigt. Eine der umfangreichsten Werkstätten dieser Art befindet sich am Untersberge bei Salzburg. Jener Berg enthält prächtigen Marmor verschiedener Sorten. Die größeren und schöneren Stücke desselben bricht man zu Denkmälern, Säulen und Prachtbauten, die kleinen Abfälle zerschlägt man in würfelig rundliche Stücke und bestimmt sie zu Spielkugeln. In einer Schlucht des Untersberges braust ein Bergwasser, welches in viele kleine Gerinne verteilt und nach ungefähr 50 kleinen Kugelmühlen geleitet wird (s. die Abbild. unten). Jede solche Kugelmühle besitzt einen schweren, festliegenden Mühlstein, auf dessen wagerechter Oberfläche 6—12 kreisförmige Rinnen eingearbeitet sind. Auf diesem Grundsteine dreht sich ein eben so großer, scheibenförmiger und schwerer Buchenklotz. In der Mitte des letzteren befindet sich eine senkrecht stehende Achse und an deren oberem Ende ein wagerecht liegendes Schaufelrädchen, das durch das Wasser in Umdrehung versetzt wird. In die Rinnen des Grundsteines legt man einige Eisenkugeln, welche die erwünschte Größe regeln sollen; den übrigen Raum der Rinnen füllt man dann mit den zurecht geschlagenen Marmorstücken und läßt dann das Wasser auf das Schaufelrad stürzen. Anfänglich dreht sich der Holzblock nur langsam um. Die unebenen Steinbrocken knirschen und kreischen gegeneinander. Allmählich aber reiben sich ihre vorstehenden Ecken und Kanten mehr und mehr ab und in gleicher Weise läuft der Block auch schneller um. Zuletzt sind die Steine bis zur Größe der Eisenkugeln abgerieben worden. Der Läufer schleift mehr und mehr auf dem Grundstein und steht schließlich still, als Zeichen für den Kugelmüller, daß er seine Arbeit vollendet hat. In je 12 Stunden macht eine solche kleine Mühle mit je 12 Ringen gegen 250 Kügelchen fertig, in einem Tage (da sie auch während der Nacht arbeitet) 500. Alle 50 Mühlen erzeugen während des Sommers jeden Tag 20000 Marmorkugeln und senden dieselben nach allen Teilen der Erde hinaus, zur Lust und Freude der kugelliebenden Knabenwelt.



Marmelmühle am Untersberge.

1. Fangen und Werfen.

165. Kugelfangen. Man wirft eine Kugel in die Höhe, sendet ihr eine andre nach, fängt die zuerst und dann die zuletzt geworfene wieder auf und wiederholt das vier- oder fünfmal. Wer die Kugel zu Boden fallen läßt, überläßt das Spiel dem Nächsten, und wer zuerst fünfmal nacheinander „Tikifiki“, so nennt man oft dieses Spiel, gemacht hat, ist Meister. — Potoky ist eine Strafe, die der Meister über den schwächsten Spieler verhängt. Hierbei muß der Büßer von fünf weit abstehenden Kugeln, während er die eine in die Höhe wirft, die andern vier vom Boden aufheben und auch die niederfallende auffangen.

166. Wandwerfen. Mehrere werfen nacheinander, jeder mit einer Kugel, an dieselbe Wand. Wessen Kugel der Wand am nächsten ruhen bleibt, hat die übrigen Kugeln gewonnen. Auch hat derselbe bei dem nächsten Rundgang des Spiels den Anfang zu machen.

167. Strichwerfen. Statt an die Wand werden hier die Kugeln nach einem auf der Erde gezogenen Strich geworfen. Der Nächstwerfende hat auch hier alle geworfenen Kugeln gewonnen.

168. Spannjagen, auch Boppsen und Spannen genannt, wird zu zweien gespielt. Der eine wirft die Kugel beliebig weit aus; wer es thut, bleibt sich ziemlich gleich, da man weit genug wegwerfen kann. Dann wirft der andre nach der ausgeworfenen Kugel, um dieselbe zu treffen oder ihr nahe zu kommen, und so wechselsweise. Wer die Kugel des andern so nahe wirft, daß er „spannen“, d. h. mit ausgestrecktem Zeigefinger und Daumen bis zur Kugel des andern reichen kann, gewinnt zwei Kugeln. Wenn die Kugel des Werfenden gegen den Liegenden jagt und trifft, so bekommt er eine Kugel; dies Treffen heißt „Boppsen“ oder „Dopps“. Bleiben beim Boppsen die Kugeln einander so nahe, daß der Werfende auch noch spannen kann, so hat er drei gewonnen; dies heißt „boppsen und spannen“.

169. Anpicken. Anpicken, ein ähnliches Spiel, wird von zweien und mehreren gespielt. Einer der Mitspieler wirft zuerst seine Kugel an die Wand, so daß sie ziemlich weit zurückprallt. Dann wirft ein zweiter gegen die Wand, um die liegende Kugel zu „boppsen“ oder zu „spannen“; hierauf der dritte, und so abwechselnd weiter. Um die Reihenfolge zu bestimmen, wird wohl vor Beginn des Spiels gegen die Wand geworfen; wer am weitesten von derselben entfernt bleibt, muß zuerst „anpicken“; wer der Wand am nächsten kommt, ist der letzte in der Reihe und hat den Vorteil der Wahl unter möglichst vielen Kugeln, nach denen er zielen kann.

2. Kugeltreffen.

170. Auf dem Ringe spielen. Man macht eine kreisförmige Rinne auf ebener Erde, den Ring, innerhalb welcher die thönernen Schusser gesetzt und mit Marmeln vermittelst des Daumens und Zeigefingers vom Mittelpunkte aus geschnellt werden. Die getroffene Kugel wird gewonnen

und der Gewinner darf von dem Orte aus, wo seine Kugel liegen blieb, nach den andern auf der Kreislinie schnellen; er kann somit sämtliche Kugeln gewinnen, ehe der Nächste zum Kugeln kommt. Doch darf die Kugel nie im Kreise liegen bleiben. Geschieht dies, oder geht ein Wurf fehl, so kugelt der Nächste vom Male aus.

171. **Merkurjagen.** Jeder der Spielenden setzt eine gleiche Zahl Kugeln an. Diese werden auf einer ebenen Fläche in einer Reihe aufgestellt. Eine der beiden Endkugeln ist der „Merkur". Nun wirft man aus, um die Reihenfolge zu bestimmen; der, dessen Kugel am weitesten weg liegt, hat zuerst zu werfen, und so fort. Jeder hat von da aus, wo seine ausgeworfene Kugel liegt, nach der aufgestellten Kugelreihe zu werfen. Wer den Merkur trifft, hat die ganze Reihe gewonnen; weiter unten immer die nachbleibenden mit Einschluß der getroffenen; wer keine trifft, gewinnt auch nichts. Sind nur noch einige übrig, so wird, wenn die Reihe herum ist, neu angesetzt.

172. **Kugelschießen** (Andutzen). Zwei Knaben legen einen Stein als Standmal oder machen einen Ritz in die Erde. Hier stellt sich der erste auf und rollt seine Kugeln so weit wie ihm beliebt. Der zweite tritt nach ihm an und rollt seine Kugeln nach jener des ersten. Trifft er sie, so gehört sie ihm, und er rollt seinerseits aus. Trifft er nicht, so nimmt der erste seine Kugeln zurück und zielt vom Standmale aus nach jener des zweiten. Auch wird bestimmt, daß die Kugel schon gewonnen ist, wenn der Werfende sie von seiner Kugel mit der Hand erspannen kann. Man legt die Kugel an die Seite des Mittelfingers, hält sie mit dem Zeigefinger und schnellt sie dann mittels des Daumennagels fort.


Wie man die Kugel schnellt.

173. **Augenschießen.** Jeder Spieler setzt eine Kugel in einen kleinen Kreis, der auf den Boden gezeichnet ist. Der Schütze stellt sich davor und läßt von Augenhöhe aus eine Kugel auf die unten liegenden Kugeln herabfallen. Trifft er sie so, daß sie aus dem Kreise herausgeschnellt werden, so gehören sie ihm; fehlt er dagegen und bleibt seine eigne Kugel im Kreise liegen, so muß sie daselbst verbleiben und als Ziel dienen.

174. **Zielkugel.** Eine Kugel wird von einem der Spieler als Ziel an einen bestimmten Punkt gesetzt und die übrigen schieben der Reihe nach mit ihren Kugeln nach derselben. Wer sie trifft, gewinnt sie, der Verlierende setzt eine andre zum Ziel. Mitunter gilt schon als gewonnen, wenn die Kugel beim Stillliegen nicht weiter als eine Spanne weit von der Zielkugel entfernt ist.

175. **Die lange Reihe.** Ein Knabe setzt seine Kugel an einen etwas entfernten Punkt, der zweite setzt die seine ein gut Stück näher, und beide treten dann an einem Punkte an, welcher mit beiden Kugeln in derselben Richtung liegt und ebenso weit entfernt ist, als es beide Kugeln voneinander sind. Von diesem Standpunkte aus sucht nun der erste zuvörderst die nächste Kugel zu treffen und, wenn ihm dies glückt, die entferntere. Die, welche er trifft, hat er gewonnen. Fehlt er die zweite, so muß er die nähere Stelle wieder besetzen.

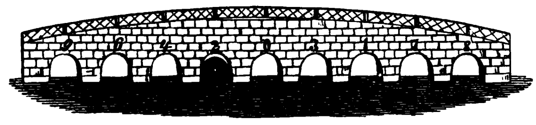
176. Das Schlößchen. Ein Spieler setzt sich an den Erdboden, spreizt die Beine auseinander und zeichnet in den freien Raum einen kleinen Kreis. Mitten in diesen stellt er drei Kugeln dicht zusammen und setzt eine vierte oben darauf. Ungefähr zwei Schritt entfernt wird das Spielmal bezeichnet, von welchem aus der Gegenpart nach dem Schlößchen zu kugeln hat. Trifft er es, so gehören ihm sämtliche vier Kugeln; fehlt er dagegen, so verfällt seine Kugel dem andern. Bei diesem und den folgenden, mit Gewinn und Verlust verbundenen Kugelspielen wird zu Anfang festgestellt, ob die gewonnenen Kugeln Eigentum des Gewinners bleiben sollen, oder ob nach Vollendung des Spieles jeder Beteiligte seine ursprüngliche Kugelzahl wieder erhält.


Das Schlößchen.

177. Ringkugeln. Auf den festen, ebenen Grund des Spielplatzes wird ein kleiner Ring gezeichnet, etwa 15 cm im Durchmesser; um diesen ein größerer von mindestens 2 m Durchmesser. In dem kleinen Ring werden die Kugeln aufgestellt; jeder Mitspielende setzt deren eine oder zwei, und zwar entweder inwendig in den Kreisraum oder auf die Kreislinie selbst. An der äußeren Kreislinie stellen sich die Spielenden auf und versuchen mit ihren Kugeln die im Kreise liegenden so zu treffen, daß sie aus dem Kreise hinausschnellen. Was den Kreis verläßt, ist Gewinn des Treffenden; bleibt dagegen seine Wurfkugel im Kreise selbst zurück, so muß sie dort auch verbleiben, bis sie durch eine andre hinausgeschossen wird. Je nachdem die Spielenden übereinkommen, schießt entweder der, welcher getroffen hat, abermals oder wechselt stets mit dem folgenden Rundgang.

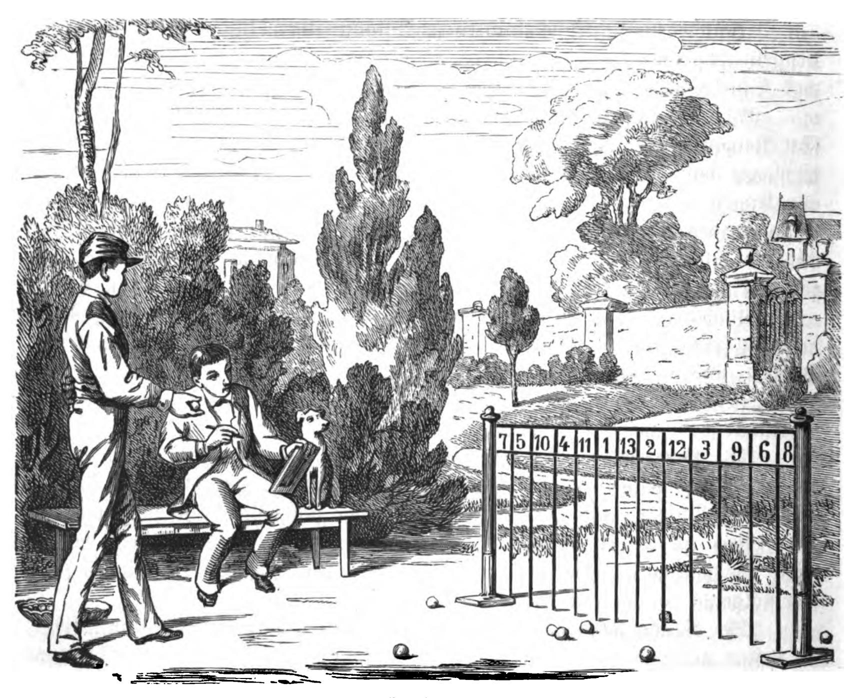
178. Brettrollen. Es wird ein Brett von einigen Fuß Länge schräg gelegt. Auf demselben läßt ein Knabe seine Kugel hinabrollen. Sobald dieselbe still liegt, läßt der zweite die seinige nachrollen und sucht dadurch die erstere zu treffen. Gelingt ihm dies, so gehört sie ihm; fehlt er, so dient die seinige als Ziel und der erste oder, wenn mehrere Mitspieler sind, der folgende kommt ans Rollen.

179. Brückenschießen. Als Ziel wird ein Stückchen Brett aufgestellt, in dessen unterem Rande neun halbkreisförmige Löcher wie kleine Brückenbogen eingeschnitten sind. Diese sind gerade nur so groß, um eine Kugel bequem durchzulassen, und über jedem ist eine Nummer eingeschrieben. Die Art, zu numerieren, ist verschieden. Entweder 5. 0. 1. 2. 0. 3. 0. 4. 0. oder 9. 6. 4. 2. 0. 3. 1. 7. 8. u. s. w. Ein Spieler ist der Brückenwärter. Aus einigen Schritten Entfernung rollen die übrigen ihre Kugeln gegen die Brücke. Jede Kugel, welche nicht durch einen Bogen passiert, verfällt dem Brückenwächter; geht aber eine glücklich hindurch oder wenigstens


Die Brücke.

hinein, so erhält der Werfer vom Wächter so viele Kugeln, als die über dem betreffenden Bogen angeschriebene Zahl besagt.

Man kann auch das Gerät zu diesem Spiele, die sogenannte Brücke, in Form eines Gestells oder Gitters, wie es nachstehende Abbildung zeigt, anfertigen lassen. Dieses Gestell hat eine Breite von beinahe 1 m, eine Höhe von etwa $^1/_3$ m und ist in 13 Abteilungen geschieden. Die Kugeln müssen bequem durch die Öffnungen hindurchlaufen können. Auf einer Tafel schreibt ein Mitspieler bei dem Namen jedes der andern die Nummer auf, unter welcher seine Kugel hindurch gegangen. Wer am Schluß des Spieles die meisten Punkte zählt, hat gewonnen.



Brückenschießen.

3. Grubenspiele.

180. Die Kugelgrube. Es wird ein Loch in die Erde gegraben und das Standmal einige Schritte vom Loche gesetzt. Der erste Spieler rollt seine Kugel nach dem Loche; bringt er sie glücklich hinein, so folgt sein Kamerad und sucht seine Kugel ebenfalls hinein zu rollen. Glückt es diesem auch, so gewinnt er diejenige des ersten, rollt aber nun seinerseits aus. In dieser Weise geht der Wechsel fort, bis einer seine Kugel nicht ins Loch bringt. Der, dessen Kugel im Loche befindlich ist, hat nun die Aufgabe,

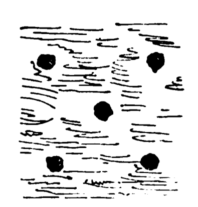
mit dem gekrümmten Zeigefinger die außen befindliche Kugel (bei mehreren Mitspielern können dies leicht auch mehrere Kugeln sein) in die Grube zu schnellen. Er muß dies aber gleich auf den ersten Versuch zustande bringen; gelingt es ihm nicht völlig, so kommt der Nachfolgende an die Reihe. Wer die letzte Kugel glücklich in die Höhlung schiebt, gewinnt alle darin befindlichen.

Statt mit einer einzelnen Kugel nach der Grube zu werfen, wird bei einer andern Art des Spieles von den Spielenden eine beliebige Anzahl auf einmal nach derselben gerollt. Diejenigen, welche in die Grube gelangen, müssen von dem Gegenpart mit einer gleichen Zahl belohnt werden, die außenbleibenden dagegen gehen verloren.


Die drei Gruben.

181. **Die drei Gruben.** Es werden drei Grübchen in die Erde gemacht, jede von der andern ein bis zwei Meter entfernt. In derselben Richtung setzt man auch das Standmal und der erste Spieler kugelt zunächst nach der ersten Grube; von hier aus, wenn seine Kugel hinein gelangt ist, nach der zweiten und dann nach der dritten. Fehlt er einmal, so bleibt seine Kugel in der Grube liegen, die er zuletzt erreicht hat, und die folgenden Spieler kommen an die Reihe. Wer zuerst die entfernteste Grube erreicht, gewinnt von jedem Mitspielenden eine Kugel.

182. **Fünf Gruben.** Nachdem die Gruben gemacht sind, legt jeder Knabe gleichviel Kugeln oder Spielmarken als Gewinne aus, so daß in jedes Grübchen ein Stück kommt und die überschüssigen in die Mitte. Wer dann seine Spielkugel in eine Grube bringt, erhält das als Gewinn, was darin liegt. Ist eine Grube aber bereits durch einen Vorgänger geleert und ein nachfolgender Spieler rollt hinein, so gewinnt er nicht nur nichts, sondern hat als Strafe noch eine Kugel oder Marke in die leere Grube zu legen.


Die fünf Gruben.

183. **Grübelein.** Die Spielenden werfen nacheinander eine Handvoll Kugeln in ein Loch; ihre Anzahl wird jemalig gezählt und es gewinnt, wer mehr als die andern auf einmal zusammen hineinbringt.

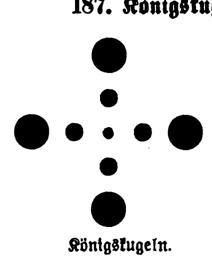
184. **Schoppsen.** Man macht eine etwas größere Grube, worin ungefähr eine Hand liegen kann. Der eine sagt: „Ich setze vier (acht ꝛc.)“. Der andre legt dazu eine gleiche Zahl Kugeln von den seinigen und wirft mit allen stark in das Loch hinein, wobei meistens einige hineinfliegen, einige wieder heraus. Ist eine gerade Zahl Kugeln in dem Loche und also auch außerhalb, so hat der Werfende zuerst nach dem Loche zu schieben; sind es ungerade Zahlen, so fängt der andre an. Das Schieben oder „Schoppsen“ wird so angestellt: Die Spieler suchen einer um den andern die außenstehenden Kugeln ins Loch zu schieben, wobei natürlich der Wechsel eintritt, sobald ein Spieler vorbeigeschoben hat. Man schiebt mit dem Zeigefinger und dem Mittelfinger, oder mit dem Zeigefinger allein; steht aber gerade

vor der hineinzuschiebenden Kugel eine andre, so holt man jene mit dem Daumen um diese herum. Wer die letzte Kugel hineinschiebt, hat alle eingesetzten gewonnen.

185. Gimmel. Es werden sechs Löcher in die Erde gemacht, davon heißt das mittlere der „Gimmel". Aus einiger Entfernung sucht nun jeder mit dem „Judaslöper" (d. i. einer größeren, meist glasierten Kugel) den Gimmel zu treffen und zu füllen. Wem das gelingt, der hat den „Topf", d. h. die gesamten Einsätze der Mitspieler, gewonnen.

186. Neunloch. Von neun Löchern in drei Reihen führt das in der Mitte befindliche den Namen „Neunloch". Die Spielenden setzen eine gleiche Anzahl Kugeln, welche so verteilt werden, daß in das Neunloch die meisten kommen, in die Ecklöcher doppelt so viel als in die übrigen. Nach einem Striche werfend, bestimmt man die Reihenfolge des Werfens nach den Löchern. Der, dessen Kugel dem Striche zunächst liegt, wirft zuerst, u. s. f. Von jedem Werfenden wird das Loch, in welches seine Kugel trifft, ausgeleert; wer dagegen in ein leeres Loch trifft, hat die frühere Zahl wieder einzusetzen.

187. Königskugeln. Hier machen die Spieler Gruben von verschiedener Größe in verschiedenen Entfernungen. Von einem Male aus wird nach den Gruben geworfen. Wer seine Kugel in eine große Grube treibt, gewinnt am wenigsten, im mittleren mehr, im mittelsten die Hälfte des ganzen Einsatzes. Er ist „König". Wer nach ihm das Mittelloch trifft, ist „Marschall" und bekommt den Kassenrest. Der König fängt das Spiel von neuem an, der Marschall folgt ihm, und so fort.


Königskugeln.

4. Kugeltreiben und Kegelspiele.

Zu den Treibkugel-Spielen und zum Kegeln verwendet man größere hölzerne Kugeln. Letztere werden entweder mit einem hölzernen Hammer (Schlegel) geschlagen oder mit der Hand geworfen, d. h. geschoben, welches letztere beim Kegeln die Regel ist. Von den Treibspielen ist zu seiner Zeit am meisten beliebt das Kolbenspiel gewesen, welches unter dem Namen Mailspiel früher in Frankreich mit großer Leidenschaft getrieben wurde. Einfacher ist das sogenannte Bockscheibenspiel und das Bocciaspiel, zusammengesetzter das englische Krocketspiel, welches in neuerer Zeit ebenso bei deutschen Familien wie namentlich bei der deutschen Jugend Eingang gefunden hat.

188. Das Kugelschlagen oder das Kolben-(Mail-)Spiel erforderte ehemals eine lange Bahn von etwa 400 Schritten, welche möglichst eben und mit feinem Sand bedeckt sein mußte. An den Seiten war sie meistens von Bäumen eingefaßt und an jedem Ende stand ein thorähnlicher, kleiner eiserner Bogen, durch den schließlich die Kugel getrieben werden mußte. Die Kugeln wurden aus Buchsbaumholz hergestellt, und zwar nahm man hierzu die kugelförmigen Wurzelauswüchse, die mitunter der Buchsbaum auf Felsenboden bildet, und drechselte sie vollends rund. Ihre eigentliche Vollkommenheit erhielten sie jedoch erst durch längeres Schlagen.



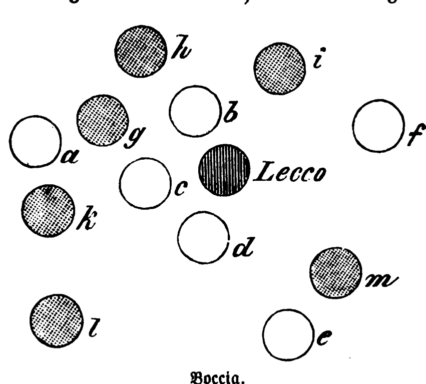
Spannjagen (zu Seite 101). Brettrollen (zu Seite 103).
Blindkegeln (zu Seite 111).
Augenschießen (zu Seite 102). Wurfkegeln (zu Seite 111).

Zum Schlagen ward ein hölzerner Hammer mit langem Stiele angewendet, dessen Kopf an beiden Enden mit Eisenreifen armiert war. Es spielten entweder zwei einzelne Spieler oder zwei Parteien um die Wette und suchten mit möglichst wenigen Schlägen die Kugel von dem einen Ende der Bahn durch das Thor am andern Ende zu treiben. Mitunter spielte man auch im freien Felde und bezeichnete bei diesem Kugelschlagen mit Hindernissen einen entfernten Baum oder ähnlichen Gegenstand als zu erreichendes Ziel.

Das Mailspiel soll durch die deutschen Ritter in Europa eingeführt worden sein, die es im Orient kennen lernten. Bei den Persern und Arabern war es schon längst in Gebrauch. Bei einer Art Mail ward die Kugel rasch innerhalb eines Kreises, in dessen Umfang die Mitspieler standen, herumgetrieben, so daß sie an einem oder mehreren der letzteren vorbeikam, ohne von denselben getroffen zu werden.

189. Bockscheiben. Die Spielenden stellen mehrere Kugeln auf flachem Boden so auf, daß alle in gehörigen Zwischenräumen dastehen. In der Hand hat jeder noch eine größere Kugel, mit der er nach den kleineren schiebt. Alle Kugeln, die einer aus der Reihe stößt, sind gewonnen. Jeder Spieler macht nur einen Schub. Das wird so lange fortgesetzt, bis alle Kugeln aus der Reihe gestoßen sind, dann wird von neuem aufgesetzt.

Ähnlich diesem Spiele ist das sogenannte Bocciaspiel. In der Regel nimmt man hierbei 13 Kugeln, außer einer roten sechs schwarze und sechs gelbe zur Unterscheidung der beiden Parteien, deren jede 2—6 Teilnehmer stark sein darf. Ist die rote Kugel oder das bewegliche Ziel (Lecco) von der durch das Los bestimmten Partei ausgeworfen, so schiebt dasselbe Mitglied, z. B. der gelben Partei, eine zweite Kugel von dem bestimmten Standpunkte aus, und sucht damit dem Lecco so nahe wie möglich zu kommen. Dann folgt ein Mitglied der schwarzen Partei mit dem nämlichen Bemühen. Ist die gelbe Kugel jedoch dem Ziele näher gekommen und geblieben, dann schieben die Mitglieder der schwarzen Partei so lange weiter, bis eine ihrer Kugeln näher steht als die der gelben. Dabei wird zum eignen Vorteil versucht, das bewegliche Ziel durch Anstoß zu verrücken, eine Absicht, die aber mitunter verfehlt wird und zum eignen Nachteil ausschlägt. Keine Kugel darf zurückgenommen werden, bis jede Partei ihre letzte ausgeworfen hat. Ist von der schwarzen Partei ein näherer Standpunkt erreicht, so bleiben die ausgehobenen Kugeln und die gelbe sucht aufs neue, jene zu überflügeln und deren Kugeln vom Lecco weg und sich diesem nahe zu bringen. Dies wird so lange fortgesetzt, bis keine mehr einen Ball zum Auswerfen hat.

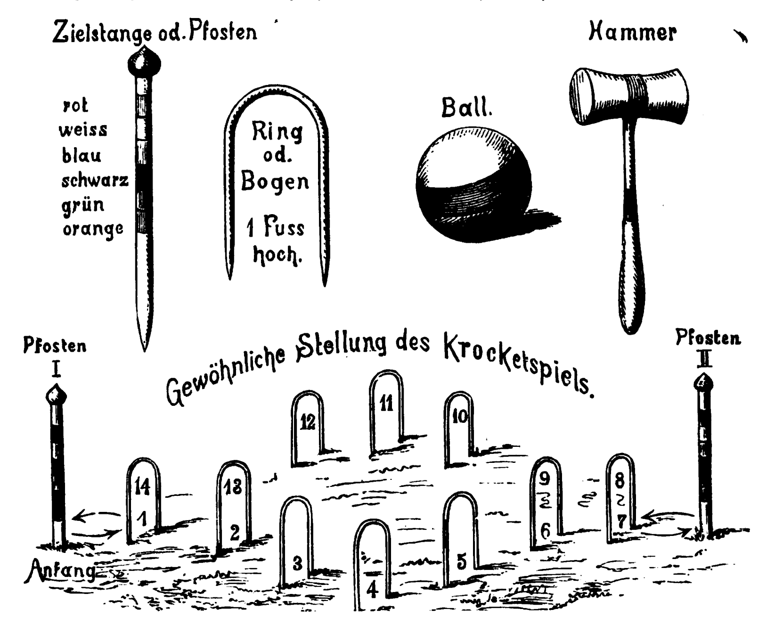


Boccia.

Nun werden die Kugeln, welche dem Lecco am nächsten, gezählt, für jede Kugel ein Point berechnet, notiert und dann weggenommen, worauf man von neuem schiebt, nachdem das Leeco von der Partei, welche gewonnen, d. h. zuerst 12 Points zählt, ausgesetzt worden. Angenommen, der Standpunkt sei folgender:

Hier stehen die gelben Kugeln b c d dem Lecco am nächsten und die Partei der gelben Kugeln hat drei Points gewonnen; die Kugeln a e f zählen deshalb nicht mehr mit, weil die schwarzen Kugeln g i näher am Lecco stehen, obschon letztere nichts für die schwarze Partei zählen.

Ein Hauptreiz des Spieles besteht darin, daß es durchaus keines glatten, oder nur ebenen Bodens bedarf; der Lecco kann z. B. einen Rasenabhang hinauf oder hinab; oder auf eine um mehrere Stufen höhere oder tiefere Terrasse in beliebiger Entfernung geworfen werden. Auch der Wechsel des Standpunktes des den Lecco Auswerfenden bei jeder neuen Partie erhöht den Reiz, doch muß jeder nach ihm Werfende sich gleichweit vom Lecco stellen.



190. Das Krocket, ein Treibkugelspiel, welches mit farbigen Holzkugeln unter Anwendung von Holzhämmern und mit Aufstellung von kleinen eisernen Bogen (Ringen oder Thoren) gespielt wird. Die Spieler teilen sich in zwei Parteien, von denen jeder Teilnehmende eine verschiedenfarbige Kugel nebst entsprechendem, d. h. gleichfarbigem Hammer bekommt.

Der Weg, welchen die Kugeln entlang getrieben werden, ist durch die Bogen, welche sie zu durchlaufen haben, vorgezeichnet. Vom Anfangspfosten I ist die Kugel der Reihe nach durch die Thore 1 bis 7 zum Wendepfosten II zu

treiben und von dort zurück in der Reihenfolge 8, 9, 10 bis 14 zum Anfangspfosten I. Diejenige Partei, welche zuerst durch ihre Teilnehmer ihre sämtlichen Kugeln diesen ganzen Weg hat zurücklegen lassen, gilt als Sieger. Die einzelnen Teilnehmer jeder Partei spielen abwechselnd, d. h. zunächst ein Mitglied der einen Partei, dann eines der andern, dann wieder eines der ersten Partei u. s. w. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, kann so lange seinen Ball treiben, als derselbe Thore durchläuft. Berührt er hierbei einen andern Ball, so gilt dies, als ob ein Bogen durchlaufen wäre, das heißt, der Spieler kann, obschon er letzteres nicht gethan, weiter spielen. Auch kann er statt dessen krockettieren (croquieren), wodurch das Spiel mannigfaltigen Reiz erhält. Er legt in diesem Falle seinen Ball an den getroffenen Ball an, tritt mit dem (linken) Fuße auf seinen Ball und schlägt diesen mit dem Hammer. Der Schlag überträgt sich dann auf den andern Ball und treibt letzteren fort. Ist es ein gegnerischer Ball, so pflegt man ihn durch Anwendung starken Schlages fernhin zu treiben; ist es ein Ball der eignen Partei, so treibt man ihn durch geschickten Schlag in eine günstige Lage, z. B. dem nächsten Bogen zu. Wer zuerst sämtliche Bogen durchlaufen hat, kann bis zum Ende des Spieles als sogenannter Räuber, so oft die Reihe an ihn kommt, einen freundlichen oder feindlichen Ball im Interesse seiner Partei beliebig krockettieren.

191. Das gewöhnliche Kegelspiel. Eine Bahn von etwa anderthalb Meter Breite und etwa dreißig Meter Länge wird möglichst wagerecht gelegt, der Boden festgeschlagen und mit den Platten belegt. Am Standort der Spieler ist ein etwa zwei Meter langes Wurfbrett im Fußboden befestigt. Auf diesem muß die Kugel beim Wurfe zuerst aufschlagen. Wirft sie der Spieler weiter, daß sie jenseit dieses Brettes aufschlägt, so gilt der Wurf nicht und der Spielende wird um einen Punkt gestraft. Die Seiten der Bahn sind mit Brettern eingefaßt. Am letzten Ende ist ein viereckiges Brett wagerecht im Boden befestigt und an den Stellen mit Eisenblech beschlagen, auf welche die neun Kegel zu stehen kommen. In der Mitte steht der Kegelkönig, die acht andern Kegel sind auf die Ecken und in die Mitten der Seiten verteilt. Hinter dem Brett ist eine Grube und um diese ein Kugelfang aus Weidengeflecht, welcher die Kugeln aufhält. Hier hat der Kegelaufsteller seinen Posten, der zugleich die Zahl der gefallenen Kegel ausruft und die Kugeln den Spielern wieder zurollt. Letzteres geschieht in einer seitwärts angebrachten Rinne aus Latten, die in einem Kasten neben dem Standorte der Spieler endigt. An letzterem befindet sich außerdem eine Tafel mit Kreide oder Schiefer zum Anschreiben der Punkte. Man verfährt dabei in der Weise, daß zum Anfange jedem Spieler eine bestimmte Anzahl Punkte gewissermaßen als Schuld angeschrieben wird: 100, 64, 50, 40 oder wie man sich sonst vereinbart. Über den Erfolg des Wurfes sind zahlreiche Regeln festgestellt, von denen wir hier nur die wichtigsten vorführen. Erreicht eine Kugel bei zu mattem Wurfe die Kegel gar nicht, so gilt dies als ein Loch und zählt einen Punkt Strafe, d. h. es wird der Schuld eins zugezählt. Rollt die Kugel an der Seite neben den Kegeln vorbei, so ist ein Bock geschossen,

der dem Spieler einen Punkt Strafe zuzieht. Rollt die Kugel durch die Mittelreihe, so daß sie beim König vorbeikommt, so bezeichnen dies die Kegelspieler als „Methode“ und rechnen dafür drei Punkte gut. Der König allein umgeschossen gilt ebenfalls drei Punkte. Wer acht wirft, schreibt sich 16 Überschuß. Wirft einer alle acht Kegel rings um den König oder alle neun Kegel, so gilt das 24 Punkte gut. Es können entweder die Spieler jeder auf seine Rechnung spielen oder sie teilen sich in zwei Parteien. In diesem Falle setzen sie die anfängliche Schuld gewöhnlich höher, etwa auf 300.

Außer diesem Kegelspiel auf der gewöhnlichen Bahn gibt es noch eine andre Art, welche auf runder Bahn gespielt wird. Die Kegel werden hierbei auf der Mitte eines möglichst großen Platzes aufgestellt und in gehöriger Entfernung um dieselben wird ein Kreis gezogen, der den Spielern als Standort dient. Jeder Spieler kann nun von einem beliebigen Punkte aus nach den Kegeln kugeln.

192. Das Blindkegeln. Die neun Kegel werden hier in gewöhnlichen Zwischenräumen aufgestellt. Der Spieler läßt sich die Augen verbinden und stellt sich in angemessener Entfernung vor den Kegeln auf. Hierauf dreht ihn einer der Mitspielenden dreimal auf dieser Stelle herum, während jener die Kugel in der Hand hält. Sowie er nun steht, rollt er die Kugel unter die Kegel und wird selten einen treffen, da er meist eine den Kegeln entgegengesetzte Richtung einnimmt. Wer, wenn alle der Reihe nach geworfen, die meisten Kegel getroffen, gewinnt den Einsatz.

193. Das Wurfkegelspiel. Die neun Kegel werden in gewöhnlicher Weise auf einem wagerechten Brette (Leg) aufgestellt. Daneben erhebt sich in einiger Entfernung eine hohe Stange, welche oben einen Querarm bis über die Kegel ausstreckt. An diesem ist gerade über der Mitte der Kegel eine Schnur mit einer Kegelkugel befestigt, die man durch eingegossenes Blei noch schwerer gemacht hat. Nachdem die Kegel aufgestellt sind, zieht man die Kugel seitwärts und versetzt sie kräftig in Kreisschwingung, um hierdurch eine möglichst große Anzahl Kegel umzuwerfen.

Die Kegel dürfen aber durch die Schnur nicht anders als vorwärts, nachdem die Schnur mit der Kugel einen halben Bogen um den Kegelstand beschrieben hat, getroffen werden. Während der ersten Gänge des Spieles wirft jeder dreimal hintereinander; sind beim dritten Mal alle Kegel gefällt, so gilt der dreifache Gesamtwurf gleich 24; sind zusammen nur 8 Kegel gefallen, so gilt dies 12. — Häufig wird das Spiel von zwei Parteien gespielt, von welchen dann abwechselnd je ein Teilnehmer zum Werfen gelangt.

194. Kegeltisch. Als eine hübsche Nachahmung des Kegelspiels im Freien hat man fürs Zimmer den Kegeltisch eingerichtet, eigentlich ein flacher, offener Kasten von etwa 2 m Länge, 60 cm Breite und 10 cm Höhe. Das eine Ende desselben ist im Halbkreis abgerundet, und es läuft von vorn an der rechten Seite längs jener Abrundung eine Rinne, welche sich nach der Mitte zu im Kreisbogen umbiegt und vor den aufgestellten neun kleinen Kegeln endigt. Der Boden der Rinne ist am Anfange schräg. Als Wurfgeschoß dient eine Billardkugel, die mit einem Stabe gestoßen wird.



Ringwerfen (zu Seite 119). Adlerschießen (zu Seite 128).

Plumpsackwerfen (zu Seite 113).

Eierstoßen und -Scheiben (zu Seite 114). König, Kaiser, Papst (zu Seite 117).



Das Stickseln.

8.

Wurf- und Schleuderspiele.

Es folgen nun solche Bewegungsspiele, welche vornehmlich die Kraft und Thätigkeit der Arme und daneben zugleich den Gesichtssinn beschäftigen. Auch diese Spielübungen kommen dem ganzen Körper zu gute, da beim Ausholen zum Wurfe nach Höhe oder Weite sich die Brust ausdehnt und erweitert, während gleichzeitig unter fortgesetzter Übung die Muskeln des Armes sich stärken, das Auge im Hinspähen nach dem Ziele sich schärft und die Hand an Festigkeit gewinnt. Die Gegenstände, welche beim Werfen benutzt werden, können sehr mannigfacher Art sein, von dem einfachen, ganz unschädlichen Taschentuch (Plumpsack) an bis zu schweren und großen Geschossen, Steinen, Scheiben, Speeren u. s. w. In der ersten Jugendzeit wird das Werfen mit ganz leichten und kleinen Dingen, z. B. Bohnen, Knöpfen, Münzen, auch selbstgefertigten Thonkügelchen, betrieben.

Ganz harmlos ist das Werfen mit leichten Reifen. Sehr nahe liegt auch das Werfen mit kleinen Steinen, bei dessen Zulassen jedoch, wenn auch nach geregelter Weise, schon mehr Vorsicht zu beobachten ist; noch größere Geschosse bestehen aus Holzstäben und Holzkugeln. Am schwersten ist das regelrechte Werfen mit Ringen und Scheiben aus Metall, und besondere Gewandtheit erfordert das Schleudern, namentlich des sogenannten Bumerang.

1. Kleine leichte Wurfstücke.

195. Plumpsackwerfen. Ein Knabe stellt sich auf und spreizt die Beine, so daß sie ein Thor bilden. Durch dieses werfen nun die übrigen nacheinander

ihre Plumpsäcke durch. Sind alle Plumpsäcke geworfen, so sucht der, welcher das Thor bildete, mit seinem eignen Plumpsack einen der daliegenden zu treffen. Gelingt ihm dies, so muß der, dessen Plumpsack getroffen ist, letzteren schnell aufnehmen und nach dem anfänglich bestimmten Male springen. In demselben Augenblick ergreifen nämlich die übrigen ihre Plumpsäcke und prügeln ihn, oder, wenn der Werfende gefehlt hat, diesen nach dem Male.

196. **Anschlagen.** Einer der Spielenden wirft eine Spielmarke aus Messingblech, oder auch ein Stückchen Stahlblech oder einen ähnlichen flachen Metallgegenstand gegen eine Steinmauer oder Brettwand. Das geworfene Stück springt je nach der angewendeten Kraft mehr oder weniger weit ab. Der folgende Spieler sucht nun sein Anwerfen so einzurichten, daß sein abprallendes Wurfgeschoß demjenigen des ersteren wenigstens nahe kommt. Sind beide Stücke weiter als eine Spanne voneinander entfernt, so ist der Wurf ungültig. Die Marke des letzteren bleibt liegen und der erste versucht sein Heil. Bei geringeren Entfernungen haben die Knaben genaue Unterscheidungen getroffen. Die große Spanne (von der Daumenspitze bis zur Spitze des kleinen oder Mittelfingers) gibt eine Marke Gewinn, die kleine Spanne (Daumenspitze bis Zeigefingerspitze) gibt zwei; Spitze des Zeigefingers bis Spitze des gespreizten Goldfingers drei; Zeigefingerspitze bis zur Spitze des gespreizten Mittelfingers vier; gespreizte Knöchel des ersten Gelenks vom Zeige- und Mittelfinger fünf; Daumenbreite sechs. Deckt das zuletzt geworfene Stück das zuerst geworfene, so gewinnt es 12; kommt es vollends durch günstiges Ungefähr (auf Sandboden am ehesten) unter dasselbe, so gewinnt es 24. In ähnlicher Weise hat man sich aber auch über die Zahlungsmittel verständigt und den Spielmarken je nach ihrer Größe, Stärke und ihrem Gepräge verschiedene Werte beigelegt. — Knöpfe und Spielmarken (Zahlpfennige) sind in der Knabenwelt, was das Geld bei den Erwachsenen: mit ihnen wird gehandelt, bezahlt und ausgewechselt, wie mit Geld. Zwar haben sie nicht immer gleichen Wert, da sie zur Sommerzeit, wo andre Spiele gelten, beinahe gar nicht geachtet werden, dagegen gehen sie im Winter, in auffallender Weise ganz am Ende desselben, über alles. Wie es nun einen Geldkurs, so gibt es auch einen Knöpfekurs; dabei gelten dann Knöpfe von Eisen, Messing und Horn zweimal soviel als die von Holz, Bein, Blei. Statt der Knöpfe werden zuweilen auch Bohnen, Erbsen, Nüsse, Mandeln, Eicheln, bunte Steinchen, leere Schneckenhäuschen ꝛc. in Gebrauch genommen. Die Spiele mit solchen Dingen sind ungemein zahlreiche.

197. **Eierspecken.** Zu dem Wettwurfspiele „Eierstoßen oder Eierscheiben“, das zur Osterzeit üblich, werden auf einer 1 m hohen Unterlage zwei lange, glatte und gerade Stäbe oder Latten in schiefer Richtung aufgelegt, so daß eine kleine Rinne gebildet wird. In dieser läßt dann jeder Spieler sein buntgefärbtes „Osterei“ hinabrollen, entweder nach einem in den Boden gezeichneten Ziele oder nach dem Ei seines Vorspielers. Letzteres gewinnt er, sobald sein eignes dasselbe erreicht und anstößt, ohne selber Schaden an seiner Schale zu erleiden.



198. Das Werfen um die Wette ist ein Wurfspiel, bei welchem statt der Knöpfe, Scherben oder Münzen mehr rundliche Gegenstände, wie Nüsse, Knöchelchen u. dgl., in der Art geworfen werden, daß sie innerhalb eines beschriebenen Kreises liegen bleiben sollen. Von einem Hinausprallen aus dem Kreise, etwa wie bei dem Pfahlspiel, ist hierbei keine Rede, vielmehr muß man so geschickt werfen, daß man im Kreise bleibt und der gewonnene Gegenstand nicht zu weit fortrollt. Dasselbe Wurfspiel wird auch mit Bohnen, geworfenen (nicht gerollten) Schussern, Hölzchen rc. geübt.

199. Thonkügelchenschnellen. Aus Thon werden kleine Kügelchen gemacht und diese mittels eines vorn zugespitzten Stäbchens in die Höhe geschleudert. Beim Wettschnellen stellen sich mehrere Knaben in einer geraden Reihe auf und schnellen auf den Ruf „Eins — zwei — drei!“ ihre Kügelchen. Wer am höchsten geschnellt hat, erhält von jedem der andern ein Kügelchen, und so setzt sich das Spiel nach Belieben fort.

200. Zielwerfen mit Thonkugeln. Diese Kugeln haben einen Durchmesser von 1 cm. Die Spieler stellen sich in bestimmter Entfernung einer Wand gegenüber und werfen ihre Kugeln in den dort angebrachten Kreis. Der beste Werfer erhält von jedem Mitspieler eine oder auch mehrere Kugeln.

201. Streifwerfen. Einer der Knaben macht mit einem spitzen Stein auf der Erde einen geraden Streif, und die Spieler werfen mit ihren Knöpfen nach demselben. Dessen Knopf am nächsten bei dem Streifen liegt, ist der erste beim Spiele, und die andern folgen in der Ordnung, in der ihre Knöpfe liegen. Hat einer auf den Streif geworfen oder gar über denselben hinaus, so muß dieser den letzten Rang einnehmen. Der erste sammelt alle Knöpfe, wirft sie in die Höhe und läßt sie auf den Boden fallen. Einige werden nun auf die hohle, andre auf die erhabene Seite zu liegen kommen. Die auf die hohle Seite gefallen sind, gehören dem Aufwerfer. Die übrigen werden gesammelt und vom zweiten Spieler hinaufgeworfen. So geht es fort, bis alle der Reihe nach die Knöpfe in die Höhe geworfen haben. Die Knöpfe, welche übrig bleiben, gehören entweder dem letzten in der Reihe, oder es wirft sie wieder der erste, dann der zweite.

Bei dem jedesmaligen Hinaufwerfen muß der Spieler die Knöpfe mit der erhabenen Seite auf die Handfläche legen.

202. Rübbeln, Hinunterlassen und Spengeln. Bei dem Rübbeln wird ein Brett, welches etwa 1 m lang ist, schief an eine Wand gelehnt, und jeder der Spielenden läßt seinen Rübblikopf darüber hinabrollen. Fällt dabei einer dem andern so nahe, daß man sie beide mit einem dafür gefertigten Maßhölzchen erreichen kann, so gewinnt derjenige, welcher zuletzt geworfen hat, einen Knopf, muß aber nun den Vorwurf thun und seinen Knopf zuerst wieder ablaufen lassen. Ebenso geht es beim „Spengeln“, nur mit dem Unterschiede, daß dabei die Knöpfe gegen eine Wand oder Mauer geworfen werden und gegen ein kleines Bodengrübchen zurückprallen müssen. Der, dessen Knopf zunächst der Grube liegt, gewinnt diejenigen dazu, die er mit der Spanne seiner Hand oder auch mit dem Maßhölzchen erlangen kann.

2. Steine und Stöcke.

203. Steinwerfen ist ein unterhaltendes Spiel am flachen Ufer von Seen und breiten Flüssen. Hier finden sich auch die allerliebsten flachen und glatten Steine in Menge vor.

Wird der scheibenähnliche Stein möglichst flach auf die Oberfläche des Wassers geworfen, so prallt er schräg im Bogen wieder auf und berührt zum zweiten, dritten oder vierten Male das Wasser, ehe er versinkt. Je kräftiger und geschickter der Wurf ist, desto häufiger hüpft auch der Stein. Wessen Geschoß am öftesten emporspringt, der ist König.



Das Schirken.

„Schirken" hieß das Spiel bei den alten Griechen. — Scherben oder von den Wellen abgeschliffene Steinchen warf man schon damals so über die Oberfläche des Wassers hin, daß diese von dem in leichter Schwingung dahinschwebenden mehrmals flüchtig berührt und in kreisförmigen Wellen bewegt wurde. Der Scherben oder Stein wurde in flacher oder horizontaler Lage mit den Fingern gefaßt und mit seitwärts niedergebeugtem Leibe untenhin fortgeworfen, so daß er gleich nach dem Abwurfe in möglichst gerader Richtung über dem Wasserspiegel hinflog. Derjenige war Sieger, dessen Scherbe am weitesten über das Wasser ging und am öftesten auf- und niedertauchte.

204. König, Kaiser, Papst. Es wird mit kleinen Steinen nach einem aufgerichteten Ziegelsteine geworfen. Bei jedesmaligem Umwerfen des Steines erhält der Spieler eine neue Würde. Die gebräuchlichsten Rangstufen sind: Geboren, getauft, Schuljunge, Lehrjunge, Geselle, Meister, Edelmann, Graf, König, Kaiser, Papst. Jeder trachtet, die höhere Würde zu erlangen. Hat ein Spieler nicht getroffen, so folgt der nächste. Wenn einmal drei die oberste Rangstufe erreicht haben, so wählen sie einen Schiedsrichter, der die Zurückgebliebenen, je nach der Entfernung vom Ziele, entweder schwächer oder stärker bestraft. Diese Strafe besteht gewöhnlich darin, daß der Richter

einen Stein weit wegwirft, und der zu Bestrafende hat, auf einem Fuße hüpfend, denselben zu holen und zurückzubringen.

Statt des Ziegelsteines wird häufig auch, namentlich bei Festen, eine Figur aus Pappe oder Holz zum Ziele genommen. Diese Figur stellt z. B. einen Mann dar, dessen Mund eine große Öffnung bildet, hinter welcher ein herabhängender Beutel befestigt ist. Zuweilen wird ein solches Loch auch auf der Brust der Figur eingeschnitten. Wer einen Stein (Kugel oder Ball) durch die Öffnung in den Beutel wirft, erhält einen Gewinn.

205. Zapfenspiel. Während zur Winterzeit ein natürliches und gefahrloses Wurfgeschoß aus dem Zusammendrücken einer Handvoll Schnee gebildet werden kann (man vergleiche das später folgende Schneeballspiel), so bietet auch der Sommer beim Aufenthalt im Nadelwalde gute Gelegenheit zu einem Wurfspiele. Die Kiefernzapfen sind kugelig, klein und elastisch. Es wirft sich mit ihnen ganz hübsch, ohne daß es sonderlich schmerzt, wenn man von ihnen getroffen wird. Es läßt sich dann leicht eine lustige Schlacht mit ihrer Hilfe ausführen, bei welcher jeder einzelne Baum zur Schanze wird. Fichten- und Tannenzapfen eignen sich nicht hierzu.

206. Stachelwerfen. Ein leichtes Wurfgeschoß bereiten sich die Knaben aus einem zugeschärften Nagel, den sie in einen gewöhnlichen Korkstöpsel stecken. In die entgegengesetzte Seite des Stöpsels werden einige Federn mit den Kielen eingestochen, um den Flug zu befördern. Das Werfen geschieht aus freier Hand nach einer hölzernen Scheibe, die 10—20 Schritt entfernt davon stehen kann.

Die Russen haben eine Art Stachelwerfen, das sie Swayka nennen. Sie benutzen als Wurfgeschoß Stäbe aus hartem Holze von Spannenlänge, die an einem Ende so zugespitzt sind, daß sie durch ihren Fall selbst in einem Brett aus weichem Holz etwas stecken bleiben. Am andern Ende ist ein Knopf von der Größe eines gewöhnlichen Spielballes. Außerdem gehören zu diesem Spiele als Ziele noch sechs Ringe; der kleinste davon hat 36 mm im Durchmesser, jeder folgende 25 mm mehr. Man legt den kleinsten Ring dem Spieler am nächsten, jeden folgenden $^2/_3$ m weiter entfernt auf die Erde und wirft von dem festgesetzten Male aus so, daß der Stab in dem Ringe steckt. Jeder Spieler darf nach einem Ringe drei Würfe thun; trifft er damit, so wirft er nach dem folgenden; im andern Falle kommt sein Kamerad daran.

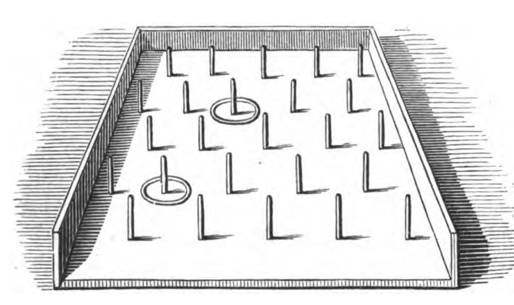
207. Das Ziegen- oder Bärenspiel. Die Spielenden zeichnen auf einem freien Platze einen Halbkreis (BC), auf welchem sie sich in gleichen Entfernungen verteilen. Jeder bezeichnet seinen Standort entweder durch einen Stein, eine kleine Grube oder einen kleinen Pfahl. Fast am Ende des Halbkreises steht der durchs Los gewählte Hüter. Im Mittelpunkt des Kreises liegt ein ansehnlicher Stein oder statt desselben ist ein starker kurzer Pfahl eingeschlagen und auf letzteren wird ein Stück Holz (A) so gelegt, daß es leicht herabfällt, sobald es berührt wird. Es wird entweder als Bär oder als Ziege gedacht. Es ist das Amt des Hüters, den Bären aufzulegen. Der Reihe nach wirft jeder Spieler von seinem Standorte aus nach diesem Ziele. Als Wurfgeschoß werden entweder Bälle oder Wurfstöcke von 60 cm



Länge oder 2 cm Dicke benutzt. Kein Spieler verläßt seinen Platz früher, bis alle erfolglos geworfen haben und von vorn beginnen, oder bis der Bär durch einen glücklichen Wurf herabgeschleudert ward. Ist letzteres geschehen, so ruft der Hüter: „Der Bär brummt!“ oder: „Die Ziege meckert!“ Alle Spieler müssen ihre geworfenen Stäbe aufnehmen, nach dem Ziele (der Hütte) laufen, mit ihren Stäben auf das Ziel schlagen und nach ihren oder andern noch offenen Plätzen zurückeilen. Der bisherige Hüter hat das Recht, währenddes einen Wurfplatz für sich auszusuchen, und der übrig bleibende muß seinen Posten einnehmen.

Ziegen- oder Bärenspiel.

208. **Das Pfahlspiel,** auch Stickseln genannt, besteht im Werfen pfahlartiger Holzstäbe, welche an dem einen Ende zugespitzt sind. Jeder Mitspieler führt ein derartiges Wurfgeschoß. Der erste in der Reihe wirft seinen Pfahl abwechselnd rechts und links mit einem Schwung gegen eine im Boden gemachte Öffnung, so daß derselbe in der lockeren Erde stecken bleibt. Der zweite schleudert nun ebenfalls sein Geschoß, und zwar so, daß er den Pfahl des Vorgängers herauszutreiben versucht. Wessen Pfahl herausgestoßen wird, der muß eine bestimmte Strecke Weges laufen. Unterdes stechen alle Mitspielenden soviel Grasstücke wie möglich auf Kosten des Verlierenden aus. Am Ende des Spieles muß jeder Teilnehmer das auf seinen Namen gemachte Loch im Rasen wieder ausfüllen und seine Strafe leiden; jeder bekommt nämlich so viele Schläge auf den Rücken, wie er Rasenstücke zum Füllen bedarf. Das Spiel ist vorzugsweise für die kräftigere und geübtere Jugend geeignet.



Ringwurfspiel.

3. Ringe, Reifen, Scheiben.

209. **Das Ringwerfen.** Bei Volksfesten ist das Ringwerfen ein beliebtes Vergnügen geworden. Die Spielenden werfen gegen einen kleinen Gewinneinsatz mit einem Eisenringe von etwa 5 cm im Durchmesser nach einer Anzahl senkrecht aufgestellter Messer, oder nach umherliegenden verschiedenwertigen Münzen, die gewonnen sind, wenn der geworfene Ring sie umschließt.

Zum Ringwerfen im Zimmer wird ein wagerecht liegendes Brett benutzt, auf welchem in abwechselnden Reihen fünfmal fünf etwa 5 cm lange Holz- oder Eisenstifte rechtwinkelig zu der Brettfläche und in gleichen Entfernungen voneinander befestigt sind. An drei Seiten ist das Brett mit Leisten umgeben. Die Stifte sind, je nach der Schwierigkeit, sie zu treffen, numeriert.

Zwei oder mehrere Spieler werfen mit verschiedenfarbigen oder sonst gezeichneten Ringen in der oben angegebenen Größe aus bestimmter Entfernung nach irgend einem der Stifte. Die von jedem einzelnen geworfenen Punkte werden angeschrieben, nach 20—30 Würfen zusammengezählt, und wer die meisten Punkte zählt, hat das Spiel gewonnen.

210. Ringwerfen nach dem Haken eignet sich vortrefflich zu einem Zeitvertreib im Zimmer. Eine Schnur von etwa fünf bis sechs Armeslängen wird mit einem Ende möglichst hoch oben angeknüpft. Am andern Ende derselben ist ein etwas schwerer Metallring angebunden, und in einer bis anderthalber Mannshöhe befindet sich an der Wand oder an einer Säule ein Haken, der das Ziel vorstellt. Jeder Spieler thut einen Wurf mit dem Ringe nach dem Haken. Wer geschickt genug ist, den Ring auf den Haken zu werfen, ist Sieger. Wollen mehrere in Gesellschaft spielen, so machen 24 Würfe in sechs Gängen, jeder zu vier Würfen, das Spiel aus. Jeder kommt nach jedem Gange in der angenommenen Reihenfolge auf den Wurf. Bleibt der Ring hängen, so wird ein Punkt gutgeschrieben, bleibt er aber im ganzen Gange, also viermal hintereinander hängen, so gibt dies sechs Punkte. Jedoch kann die Spielordnung beliebig festgestellt werden. — Im Freien wird der Haken an einem Baum oder Pfosten angebracht, und die Höhe je nach der Größe des Werfenden genommen. Der Haken muß so gebogen sein, daß der Ring nicht leicht wieder abspringen kann, sondern fest daran hängen bleibt. Nötig ist, daß der Ring das richtige Gewicht im Verhältnis zu der Stärke der Schnur, an deren Enden er geknüpft wird, habe, und daß diese nicht zu lang oder zu kurz sei. Die passenden Verhältnisse von Schnur, Haken und Ring gibt die Praxis.

211. Das Reifenwerfen ist dem Ringwerfen verwandt und gilt als ein harmloses Gesellschaftsspiel im Freien. Es kommt dabei nicht etwa auf das Auffangen allein, sondern auch auf geschicktes Werfen an. Man nimmt Reifen aus schwachen Weiden- oder Haselzweigen, etwa 30 cm im Durchmesser, hakt die Enden aneinander und umwindet dieselben mit zweifarbigem Band. Die Wurfstöcke wählt man fingerdick und etwa 1 m lang, am Handgriff auch wohl mit einem Querholz versehen, damit der Reifen nicht unmittelbar auf die Hand fallen kann. Die Spieler stellen sich je 20 Schritt voneinander und bilden einen Kreis. Beim Werfen hält man den Reifen mit dem Daumen und Zeigefinger der linken Hand unten fest, legt den Stock an die Innenseite des oberen Teiles und schnellt den Reif mit dem Stocke dem nächsten Nachbar zu. Auf 9—10 Spieler rechnet man 3—4 Reifen.

212. Scheibenwerfen. Metallene Scheiben von Thalergröße, nach den spielenden Parteien verschieden gefärbt oder sonst gezeichnet, sind hierzu das einzige Erfordernis. Ein halbes Dutzend für jede Partei genügt schon. Im Zimmer lassen sich auch Spielmarken oder Geldstücke dazu verwenden. Eine kleine Münze bildet das Ziel, nach welchem geworfen wird; beim ersten Ziele wird sie in einer bestimmten Entfernung (4—10 Schritte weit) gesetzt, und ein Spieler nach dem andern sucht nun mit seinen Scheiben durch geschickten Wurf so nahe wie möglich zu kommen. Sind von beiden Parteien



sämtliche Scheiben geworfen, so werden diejenigen, welche näher liegen als die Scheiben der andern Partei, ihren Eigentümern gutgezählt. Es beginnt ein neues Spiel; der, welcher den besten Wurf gethan hatte (oder die meisten näher brachte), wirft jetzt das zum Ziel dienende Geldstück zuerst beliebig weit aus. Man fängt so oft ein neues Spiel an, bis eine Partei 21 gewinnende Punkte zählt; hat die Gegenpartei noch nicht elf erreicht, so zählt die erstere einen doppelten Gewinn.

In Frankreich und Italien nimmt man statt der Scheiben Kugeln aus hartem Holz von 3—10 cm im Durchmesser und setzt als Ziel eine kleine Kugel.

Die Schotten belustigen sich im Winter auf glatter Eisfläche mit einem ähnlichen Spiele. Sie haben dazu halbkugelige Steine von 20—30 kg Gewicht, oben mit einem hölzernen oder eisernen Handgriffe, und schleudern dieselben auf dem Eise fort nach dem gesetzten Ziele. In manchen Gegenden, namentlich in Bayern, hat man zu demselben Spiele auch tellergroße Scheiben aus Holz, die unten mit Blei ausgegossen und abgerundet sind. Oben in der Mitte ist ein hölzerner Stiel zum Anfassen.

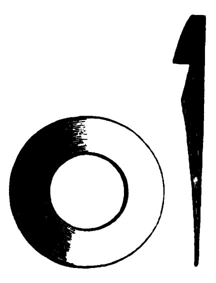
213. Das Galet. In diesem Spiele ist das Scheibenwerfen in kunstgerechter Weise auch für Erwachsene ausgebildet worden. Die hierzu erforderlichen Scheiben sind entweder aus Kupfer oder Eisen. Die Bahnen, auf denen die Metallscheiben geschleudert werden, sind Plätze mit feinem Sandgrund; neuerdings hat man dergleichen aus Eichen- oder Mahagoniholz hergestellt, die besonders blank gewichst werden. Die Spieler ziehen in letzterem Falle statt Stiefeln oder Schuhe wollene Socken an. An jedem Ende der Bahn ist ein Graben und vor diesem ein Punkt, der als Ziel gilt. Die Wurfscheibe, das Galet, wird möglichst horizontal auf der Fläche entlang geschleudert. Man sucht gleichzeitig das Ziel zu erreichen und die Wurfscheibe des Gegners in die Grube zu bringen. Wer dem Ziele am nächsten kommt, zählt einen Punkt Gewinn.

214. Das Palet. Palet wird die einfache Form des Galet genannt. Es kann dasselbe auf jedem beliebigen Platze gespielt werden, im Zimmer ebenso gut wie im Freien, am besten zu zwei oder drei Personen. Ein Spieler wirft eine kleine Münze in eine beliebige Entfernung, dann wirft der zweite eine größere Münze jener so nahe wie möglich, worauf der Gegner folgt, und derjenige gewinnt, welcher am nächsten trifft. Bei dem Kleinpalet ist das Ziel entweder fest oder beweglich. Das letztere ist unterhaltender, da sich das Laufen damit verbindet. Die Bewohner der Samoainseln werfen bei einem ähnlichen Spiele (Lafe) mit verschiedenen großen Stücken Kokosnußschale.

In gleicher Weise wie das Palet spielt man auch das Spiel La Bauche, aber statt mit Scheiben mit hölzernen Kugeln, wobei ein Hauptkunstgriff darin besteht, die Kugel so zu werfen, daß sie nicht anfängt zu rollen, sondern auf dem Flecke liegen bleibt. Man bewirkt das dadurch, daß man sie in einem ziemlich hohen Bogen wirft und ihr im Werfen eine rückwärts rotierende Bewegung gibt. Der erste sucht sich so nahe wie möglich an das Ziel zu legen, und die folgenden versuchen, ihn wegzudrängen.

215. Griechisches Scheibenspiel. Bei den gymnastischen Übungen der alten Griechen war das Scheibenwerfen eine sehr beliebte Unterhaltung.

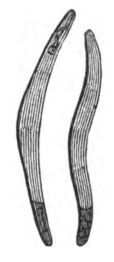
Daß es dabei nicht immer ohne Gefahr ablief, deutet die Sage von Hyakinthos an, der durch einen solchen unglücklichen Scheibenwurf getötet und dann von den Göttern in die bekannte schöne Blume verwandelt worden sein soll. In England hat sich eine Art des Scheibenwerfens erhalten, welche an die altgriechische erinnert. Zum Werfen dienen dabei eiserne Scheiben, die in der Mitte eine Öffnung haben. Auf einem weiten freien Platze werden Eisenbolzen in gerader Linie aufgesteckt, so daß jeder vom andern etwa 30 Schritte entfernt ist. Sie stehen nur wenige Zentimeter aus dem Boden heraus. Am ersten Bolzen treten die Spieler an und teilen sich gewöhnlich in zwei Parteien, die ihre Wurfscheibe danach markieren. Diejenige Partei, von welcher eine Scheibe dem Bolzen am nächsten kommt, erhält einen Punkt gutgezählt. Es gelten aber dabei nur diejenigen Scheiben, welche im Boden stecken, nicht jene, die etwa flach zu liegen kommen. Man rückt von einem Bolzen zum andern vor und kehrt am Ende in entgegengesetzter Richtung wieder zurück. Die Partei, welche am meisten Punkte zählt, ist Siegerin.



Scheibe mit Zielbolzen.

4. Bumerang und Schleuder.

216. Der Bumerang. Die Urbewohner Australiens bedienen sich auf der Jagd und im Kampfe eines eigentümlichen Wurfgeschosses, welches sie nach dem Geräusch, das es beim Fluge hervorbringt, den Bumerang nennen. Es besteht aus einem knieförmig gebogenen, an einer Seite etwas zugeschärften Stück Holz. Die Wilden verstehen dasselbe sowohl in wagerechter als auch in senkrechter Richtung so mit der Hand zu schleudern, daß es in raschem Fluge wirbelnd mehrere Bogen und Winkel beschreibt und schließlich, wenn es nicht getroffen hat, zu dem Werfenden zurückkehrt. Als Spielzeug kann der Bumerang ebenfalls nur auf weiter freier Fläche versucht werden, auf der keine andern Personen zugegen sind.

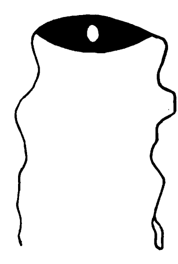


Bumerang.

217. Schleudern. Es wird ein Holzspan wie ein Uhrzeiger zugeschnitten. Durch das ungespitzte Ende wird eine Nadel oder ein Stift in einen Tisch geschlagen, jedoch so, daß beim Losschnellen oder „Schleudern" des Zeigers die Bewegung desselben nicht gehindert wird. In einem Kreise, dessen Halbmesser gleich dem des Zeigers ist, werden die Ziffern von 1—12 wie bei einer Uhr geschrieben. Dann wird



Schleuderer aus dem Mittelalter.



Schleuder.

„geschleudert“, und diejenige Nummer, bei welcher der Zeiger stehen bleibt, wird mit einer Nuß besetzt. Steht schon eine Nuß auf der Nummer, so zieht derjenige, der eben „schleuderte“, die Nuß ein.

218. Ältere Schleuderübungen. In alten Zeiten bildeten die Schleuderer eine besondere Abteilung von Heerhaufen der Krieger, und jeder Knabe kennt die Geschichte vom kleinen David und dem Riesen Goliath. Unsre Abbildung zeigt einen Schleuderer aus alter Zeit, eben im Begriff, zu schleudern. Die Schleuder bestand aus einem Stück Leder, auf welches man den flachen, scharfen Kieselstein legte. An jeder Seite des Leders war ein fester, armlanger Faden angeknüpft mit einer Schleife an dem einen Ende um den kleinen Finger zu schlingen; das andre Ende wurde mit der Hand gehalten. Der Schleuderer schwang die Schleuder drei- bis viermal im Kreise, um dem Steine die gehörige Wucht zu verleihen, und ließ dann das freie Fadenende los, worauf der Stein geradeaus wegschnellen mußte.

Als die frühsten und vorzüglichsten Schleuderer werden die Phöniker und die Bewohner der Balearischen Inseln genannt. Diese Insulaner übten sich sehr früh in der Kunst des Schleuderns und soll sich dieselbe bis auf diesen Tag dort erhalten haben. Die Art, wie sie ihre Kinder darin übten, konnte nicht leicht ihres Zweckes verfehlen. Sie gaben ihnen nämlich nicht eher etwas zu essen, als bis sie ein gewisses Ziel getroffen hatten, oder die Speise selbst war das Ziel. Die Balearen hatten drei Gattungen von Schleudern: große lange, andre von mittlerer Größe und kurze.



Ägyptischer Fellahknabe, welcher die Vögel mit der Schleuder vom Maisfelde verjagt.



Bogenschießen.

9.

Ziel- und Schießspiele.

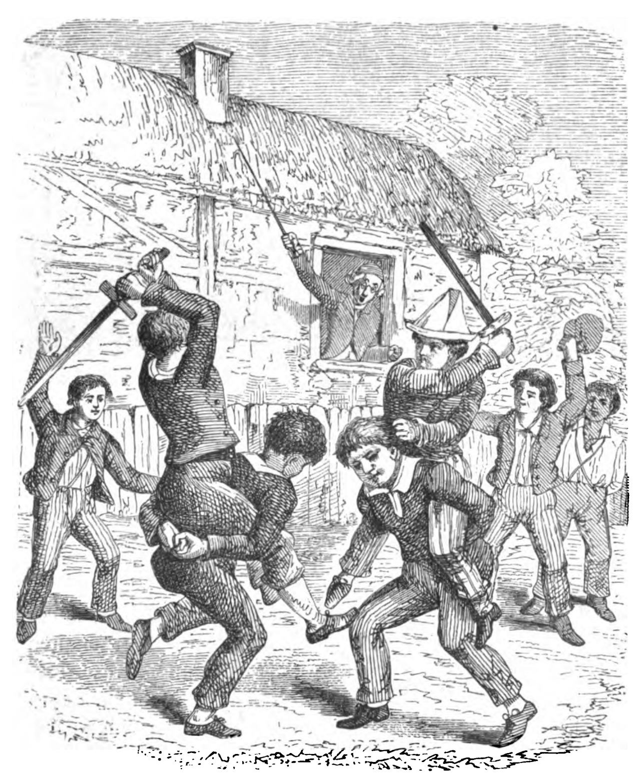
Die nun folgenden Spiele sind eine besondere Art der Schleuderspiele, welche letzteren, soweit sie im vorigen Abschnitt betrachtet werden konnten, den Übergang bilden. Hier handelt es sich weniger um eine Anstrengung der Armkraft für das Schleudern, da die Schleuderkraft selbst durch anderweitige Mittel ersetzt wird. Es kommt hier vielmehr in erster Linie in Betracht die Sicherheit der Hand und richtiges Anlegen der Waffe bei gleichzeitig fester Haltung des Körpers. Derartige Leistungen fördern in ihrer Weise die Entwickelung des Körpers und der Sinne und wecken den kriegerischen Geist, welcher in jedem Knaben schlummert. Die Pflege solcher Spiele ist gewissermaßen Pflicht jedes Erziehers und dabei dessen Aufgabe, sie mit größter Aufmerksamkeit zu überwachen, damit nicht ein Übermaß schädlich wirke und keine Unvorsichtigkeit stattfinde.

Das Schießen nach der „Scheibe", nach dem „Vogel" u. dgl. gewährt auch noch den Erwachsenen Vergnügen und Übung. Gelernte Jäger und Schützen bringen es in der Kunst zu schießen oft zum Bewundern weit. Bogen und Pfeil waren die ältesten Vorrichtungen dieser Art; sie sind noch

jetzt bei vielen Völkern des Erdbodens die besten Waffen und geben auch bei uns eine sehr nützliche, aber nicht genützte Übung für die Jugend. Die Armbrust ist ein durch eine Vorrichtung vervollkommneter Bogen, welche es ermöglicht, bequem und fest anzulegen und die Sehne stark anzuziehen, damit der Bolzen mit möglichster Kraft fortgetrieben werde.

1. Ring- und Vogelstechen.

219. Ringstechen. Während des scharfen Laufens wird mit einem Holzstabe in die Löcher einer Scheibe oder in einen aufgehangenen Ring zu treffen gesucht, wie bei dem Karussell, oder zu Fuß, indem sich die Knaben gegenseitig als Reiter auf den Rücken nehmen. Im Norden Deutschlands haben sich die Ringstechen noch als Überreste der Ritterspiele erhalten, so z. B. in Schleswig, Holland, Ostfriesland, ebenso auch in Tirol. Sie werden dann von Erwachsenen zu Roß ausgeführt. Als Ziel dient in Dithmarschen eine Scheibe aus Holz oder Eisen, die freischwebend an einem Strick zwischen 2 Bäumen oder Pfählen aufgehangen ist. Der Reiter (oder Läufer) ist mit einem hölzernen Pflock bewaffnet. In der Scheibe sind fünf Löcher befindlich, nur wenig weiter als die Dicke des Pflockes beträgt. Zuerst wird nach dem obersten linken Loche gestochen, dann nach dem obersten rechten, dann nach dem untersten linken und zuletzt nach dem Mittelloch dreimal.

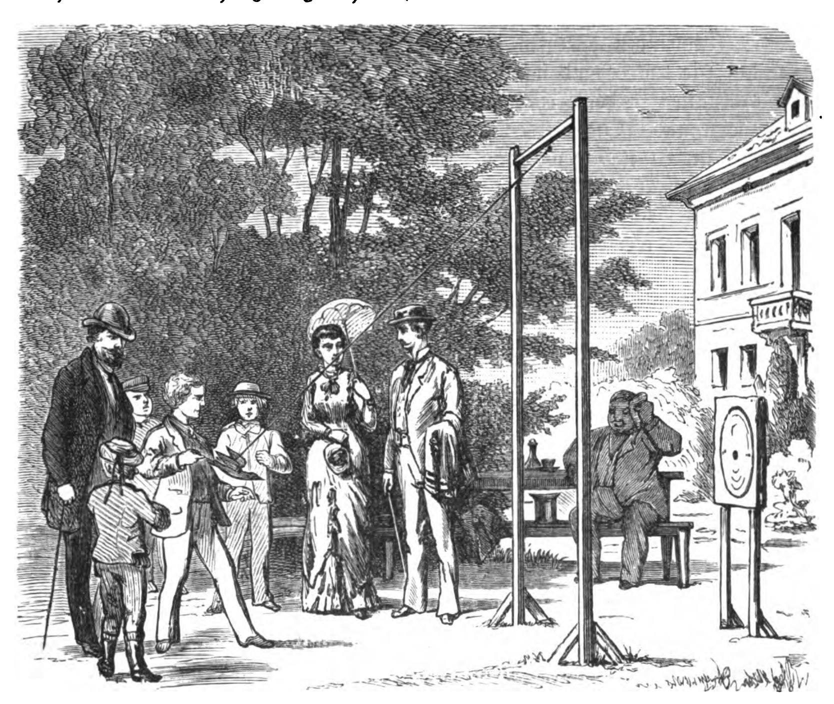


Reitergefecht.

Beim Stechen nach dem Ringe, wie solches in Seeland üblich ist, wird entweder der Ring an eine Schnur geknüpft oder er ist durch einen federn-

den Draht am unteren Ende eines hängenden Brettes etwas festgehalten. In dieser Weise ist jenes Volksvergnügen noch in Tirol üblich.

220. Der Stechvogel. An einer Stange oder an einem Gestell wird oben mittels einer starken Schnur ein herabhängender Vogel aus Eisen oder hartem Holze so befestigt, daß er etwa in Brusthöhe der Spielenden wagerecht herabhängt. In derselben Höhe wird dahinter ein breites Brett und an dieses ein hölzerner Vogel oder ein Stern befestigt, nach welchem der Schnabel des Stechvogels gerichtet ist.



Stech- oder Stoßvogel.

Der Spieler erfaßt das freie Ende der am Stechvogel herabhängenden Schnur, tritt auf das Mal zurück und zieht so den Stechvogel aus seiner Lage, so daß er etwa zwischen dem Schützen und dem Sterne die Mitte hält. Dann setzt er durch mehrmaliges Straffziehen und Nachlassen der Schnur den Stechvogel in Schwung und läßt plötzlich den Griff aus der Hand fahren. Nun schnellt der Stechvogel dem Sterne zu und wird im Falle des Treffens gewöhnlich ein Stück von demselben absplittern.

2. Wurfspieße.

221. Spießwerfen. In früheren Zeiten, als das Werfen der Speere im Kriege eine ebenso hohe Wichtigkeit hatte wie heutzutage das Schießen,

war es für die Jugend üblich, sich frühzeitig bei den Spielen darin zu üben und auch zu lernen, den geworfenen Speeren auszuweichen oder sie mit der Hand auf die Seite zu schlagen. Gegenwärtig bildet das Speerwerfen noch eine hübsche Übung und Unterhaltung auf dem Spielplatze. Man gebraucht statt des scharfen Speeres einen einfachen Holzstab von Mannshöhe. Als Ziel dient entweder eine Scheibe oder noch besser ein Kopf aus Holz, vorn mit etwas Eisenblech beschlagen, der durch ein Gelenk auf einem Pfahle befestigt ist. Wird er getroffen, so klappt er zurück und kann leicht wieder in die frühere Lage gebracht werden. Zum Wurfe stellt sich der Knabe mit dem linken Fuße vor, den rechten zieht er quer etwas zurück. Die linke Hand wird auf die Hüfte gestützt, die Wurfstange wird am bequemsten in der Mitte gefaßt, den Daumen nach innen, die Stange über der Hand. Sie wird bis zur Augenhöhe erhoben, der Arm zurückgezogen, gezielt und geworfen. Außer dem geraden Wurfe kann auch bei größeren Entfernungen der Bogenwurf angewendet werden. Die übrigen Mitspieler stehen dem Werfenden zur linken Hand und einen Schritt zurück. — Das Speerwerfen gilt noch heutzutage bei vielen Völkern als besondere Kunst des Krieges, in welcher sich der Knabe bereits mit seinem Spielzeug übt. Der Grönländer schnitzelt schon seinem Kinde einen kleinen Speer, damit es später den Seehund sicher anspießen lernt. Auf den Südseeinseln veranstaltet man Volksfeste, bei denen Stabwerfen eine Hauptbelustigung bildet. Man nennt dies Spiel Litia und verwendet bei demselben über 3 m lange leichte Stäbe. Die Spieler teilen sich in zwei Parteien, jede stellt sich in einer Linie auf, in der Mitte zwischen beiden wird in der Entfernung von 20 Schritt ein Ziel gesetzt, und diejenige Partei wird Sieger, deren meiste Stäbe am weitesten geworfen sind. Die besiegte Partei trägt die Kosten des dann folgenden Schmauses, darf aber auch mitspeisen.

3. Blaserohr, Bogen und Armbrust.

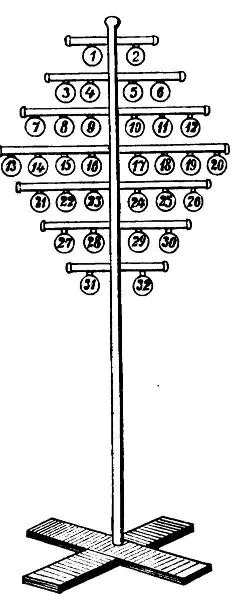
222. **Das Blaserohr** ist unter den Schießspielen die einfachste Schußwaffe und gehört fast ausschließlich der ersten Jugendzeit an. Das hierzu gebrauchte Gerät wird gewöhnlich vom Drechsler aus zwei gleichen Hälften gearbeitet und zusammengeleimt; gut ist es, wenn die Innenseite möglichst glatt poliert ist. Als Geschoß dienen Kugeln aus Thon, die man entweder aus freier Hand dreht oder besser in eine geeignete Form, eine eiserne Kugelform für Terzerole, drückt. Sehr wirksam sind Kugeln aus Fensterkitt, die man getrocknet hat. Soll mit dem Blaserohr ein gemeinschaftliches Schießen veranstaltet werden, so wählt man kleine Stechbolzen als Geschosse, welche sich leicht anfertigen lassen. Die Spitze einer sogenannten Stahlzwecke, wie sie der Schuhmacher zum Festhalten des Leders auf dem Leisten benutzt, schärft man auf dem Wetzstein gut an. Dann schneidet man aus baumwollenem Zeug viereckige Stückchen von etwa 4—5 cm Länge und Breite und zupft von allen vier Seiten aus die Einschlags- oder Kettenfaden so weit heraus, daß in der Mitte noch ein Viereck von etwa $1^1/_2$ cm ins



Geviert stehen bleibt. Nun legt man 3—4 solcher gezupfter Zeugstückchen aufeinander und sticht dann die Stahlzwecke in der Mitte hindurch. Die Zeugstückchen werden über den Zweckenknopf zurückgeschlagen und mit einem Faden festgebunden. Ungleichheiten der Faser beseitigt man mit der Schere. Ein solcher Bolzen muß das Loch des Blaserohrs gerade füllen. Ist er zu dick, so geht er zu schwer; ist er zu dünn, so bekommt er beim Blasen nicht Kraft genug.

Beim Einstecken des Bolzens darf man nicht mit dem Blaserohr auf die Erde stampfen, da die untere Öffnung desselben sonst bartig wird und es auch leicht springt. Als Schießziel kann eine Scheibe oder eine auf Holz oder Papier gemalte Figur dienen.

223. **Das Pyramidenschießen,** eine sehr unterhaltende Übung, zu welcher auch das Blaserohr benutzt werden kann. Man befestigt, wie die Abbildung zeigt, an einen hölzernen Längsstab mehrere kleinere Querstäbe in Kreuzform und versieht letztere hinten mit Stiften, woran kleine Holzscheibchen mittels Ösen lose gehängt werden. Das Ganze wird auf eine Unterlage eingerammt und fest auf den Boden gestellt. Jede von einem Wurfgeschoß, z. B. von einem Blaserohrbolzen, berührte Scheibe fällt nun nach hinten zu herab. Sieger ist, wem es gelingt, die letzte Scheibe zu treffen.



Pyramidenschießen.

224. **Bogenschießen.** Einen einfachen Bogen zum Pfeilschießen macht sich jeder Knabe gern selbst, und zwar aus Haselrohr und Bindfaden, indem er den Faden an dem einen Ende umwickelt, dann das Holz biegt und die Schnur an dem andern eingekerbten Ende festbindet. Zu Pfeilen eignet sich am besten schlankes Schilfrohr. Es wird unten dicht bei einem Knoten, so daß über demselben eine Kleinigkeit mit zwei Spitzen hervorsteht und sich bequem auf die Bogenschnur aufsetzen läßt, abgeschnitten und die kleine Blattscheide davon abgeschält. An die Spitze steckt man ein Stückchen Holunderzweig, in dessen weiches Mark sich das Rohr leicht einstechen läßt. Die linke Hand faßt den Bogen dicht unter der Mitte und setzt den Daumen ein wenig vor. Am Daumennagel ruht der Pfeil, die rechte Hand zieht die Bogenschnur zurück und gleichzeitig den Pfeil, läßt los, und dieser schwirrt in die Höhe oder Weite.

Wird nach einer Scheibe von Papier geschossen, so muß diese auf einen Holzrahmen gespannt sein. Schießt man in kurzer Entfernung gegen Holzwerk und ähnliche harte Gegenstände, so brechen die schwachen Pfeile leicht entzwei. Zu eigentlichen Bogenschießübungen macht man deshalb Bogen und Pfeile in etwas andrer Weise.

Man nimmt zum Bogen einen Stab von Haselnußholz oder Eschenholz

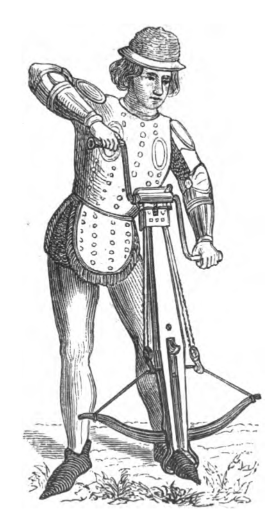
von 4—6 cm Dicke und 1—2 m Länge. Diesen schnitzt man so zurecht, daß er in der Mitte etwa noch 3 und an den Enden 2 cm dick bleibt. Will man denselben sehr elegant haben, so läßt man ihn polieren, die Mitte mit Messingblech beschlagen und wählt eine Darmsaite oder auch eine gute hanfene Schnur zur Sehne. Zu Pfeilen benutzt man Stäbchen aus Fichten- oder Ahornholz und versieht ihr vorderes Ende mit einer lanzettförmigen Stahlspitze, die entweder durch Hanffäden oder durch eine leichte Messingzwinge festgehalten wird. Am unteren Ende gibt man ihnen an zwei gegenüberstehenden Seiten eine Befiederung durch Fahnen von starken angeleimten Federn. Je kräftiger die Bogen, je schärfer die Pfeilspitze, desto mehr Vorsicht muß natürlich auch der Schütze bei der Führung seiner Waffen beobachten, damit er nicht einem Kameraden etwa ein Auge ausschieße oder ihn sonstwie verletze. Die Zielscheibe wird von weichem Holz gemacht, in der Mitte mit einem Loch, so groß, daß der Pfeil durch kann, rings um dieses zieht man Kreise, je 3 cm voneinander, und bezeichnet sie mit Ziffern. Die Scheibe wird in Brusthöhe aufgehangen. Derjenige, welcher am Schuß ist, stellt sich am Schießmale auf, zunächst zehn Schritt von der Scheibe entfernt. Alle übrigen stehen einen Schritt hinter ihm. Er streckt den linken Arm wagerecht aus, hält den Bogen genau senkrecht und zielt. Wird die Scheibe aus dieser Entfernung von dem Schützen gut getroffen, so legt man das Schießmal weiter zurück, 15, 20—30 Schritt.

225. **Armbrustschießen und Teschingschießen.** An Treffsicherheit übertrifft den Bogen eine gute Armbrust mit Stahlbügel; sie hat einen Hebel zum Aufziehen und einen elastischen Stahlstreifen zum Halten des Bolzens. Die Vorrichtung zum Losschnellen der Sehne muß wenig Kraft erfordern, da sonst leicht beim Abdrücken ein Rücken entsteht, was das richtige Zielen vereitelt. Am besten sind diejenigen, deren Drücker mit einer Stechvorrichtung versehen ist, wie bei einer Standbüchse. — Wie jeder Schütze sich mit seiner Waffe gehörig vertraut machen muß, so ist es auch bei dem Armbrustschützen nötig. Er muß allmählich alle Eigentümlichkeiten seines Gewehres ausfindig machen: ob der Bolzen etwas mehr rechts oder links zu treiben ist, ob man höher oder tiefer halten muß, um zu treffen, und wie sich das Steigen und Fallen nach den verschiedenen Entfernungen verhält.

Zum Scheibenschießen mit der Armbrust sind Stechbolzen sehr vorteilhaft. Sie haben vorn eine Stahlspitze, welche durch eine umgelegte Zwinge festgehalten wird. Hierbei ist aber die allergrößte Vorsicht nötig, denn ein Schuß mit solchem Bolzen auf einer guten Armbrust geschossen kann den Tod eines Menschen herbeiführen. Es darf deshalb ein Stechbolzenschießen nur unter strenger Aufsicht vor sich gehen, gerade so, als ob mit Kugelbüchsen geschossen würde. Zur gewöhnlichen Übung dienen einfache Holzbolzen. Kräftiger als diese wirken solche, die an dem einen Ende mit Blei ausgegossen, noch stärker, die mit einer eisernen Zackenkrone versehen sind. Letztere drei dienen zum Vogelschießen und Sternschießen. Entweder begnügen sich die Schützen hierbei mit der Ehre, möglichst viel Stücke geschossen zu haben, oder auf die einzelnen Teile sind noch besondere Gewinne ausgesetzt.

In neuerer Zeit scheinen auch die durch Stahlfedern wirkenden Flinten, sogenannte Teschings, die Armbrust verdrängen zu wollen, nur stehen sie im Preise (das Stück 20 Mark und mehr) noch zu hoch, während eine gute Armbrust schon für 3 Mark zu haben ist.

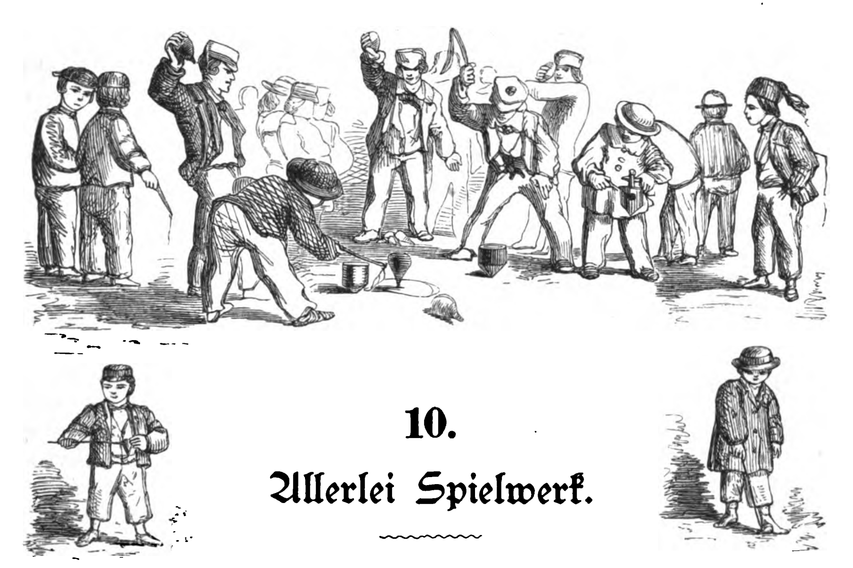
226. Das Birnenkranzschießen. Man biegt einen Weidenzweig so, daß er eine eiförmige Gestalt erhält und bindet dann die Enden zusammen. Mit dem Messer macht man längs des Umfangs leichte Einschnitte in die Rinde des Zweiges, damit die Birnen, die daran gebunden werden, fester haften. Oben in die Mitte des Zweiges hängt man die größte, die Königsbirne, zu beiden Seiten zwei kleinere — Marschallsbirnen genannt — und andre verteilt man rings um den Zweig. Dieser Birnenkranz wird an dem oberen Ende einer fünf bis sechs Meter hohen Stange angebracht, diese wird dann senkrecht in die Erde gestellt und befestigt, so daß sie nicht durch die Schwere des Birnenkranzes oder durch den nächst besten Prellschuß umgeworfen werden kann. Das Los entscheidet über die Aufeinanderfolge der Spieler. Darauf beginnt das Schießen nach dem Birnenkranze mit Armbrust und Pfeilen. Die Birnen, die jeder vom Kranze schießt, darf er für sich behalten, da er eine Kleinigkeit als Eintrittsgeld zum Spiele gezahlt hat. Es wird so lange geschossen, bis sich keine Birne mehr an dem Kranze befindet. Wer die Königsbirne herabgeschossen hat, ist der König des Spiels. Marschälle sind die, welche die Marschallsbirnen getroffen haben. Darauf nehmen die Mitspielenden den König des Spiels, mit den beiden Marschällen zur Seite, in die Mitte und führen ihn im Triumphe zu seinen Eltern, wo sie gewöhnlich Milch, Kaffee und manchmal auch Wein erhalten.



Armbrustschütze aus früherer Zeit.



Kreiselspiele.



10.

Allerlei Spielwerk.

Es folgt nun noch eine Reihe verschiedenartiger Spiele, bei welchen gegenüber dem anzuwendenden Gerät der Aufwand an freier körperlicher Bewegung mehr oder minder zurücktritt. Im großen Ganzen sind es mehr Spielereien, oft nur zu vereinzelter Selbstbelustigung ausgeführt, mit eigenartigem kleinen Spielzeug. Zum Zwecke der Einleitung gehen wir aber auch hierbei von der vorwiegenden Art körperlicher Bewegung aus, welche zur Benutzung der bezüglichen Spielgeräte erfordert wird.

1. Schaukeln und Stelzenlaufen.

227. Die Brettschaukel. Man legt ein glattes starkes Brett auf einen festen Stamm oder Kloben. Auf jedes Ende dieses Brettes setzt sich ein Knabe. Ist der eine etwas leichter als der andre, so muß ihm ein Stückchen Brett mehr zugeschoben werden als seinem Gegenpart. Einer hebt abwechselnd den andern in die Höhe. Beim Niedersinken hat er jedoch darauf zu achten, daß die Füße nicht unter das Brett geraten, da er sich sonst quetscht. In Rußland gehört diese einfache Schaukel auch zu den Festbelustigungen des Volkes. Die Leute setzen sich aber nicht, sondern stellen sich auf die Brettenden.

Dieses Schaukeln stellt das allereinfachste Spiel vor, gewissermaßen den Keim zu allen Spielen überhaupt. Denn das alte deutsche beziehentlich gotische Wort für Spielen, nämlich zpelân, bedeutet ursprünglich eine schwankende schaukelnde Bewegung. Wie die Welle im Meere hin und her geht im Spiele der Wogen, wie der auf- und absteigende Kolben im Dampfcylinder spielt, so ist alles Spielen ursprünglich nichts andres, als eine hin und her gehende, regelmäßig wiederkehrende Bewegung. Noch heute zeigt

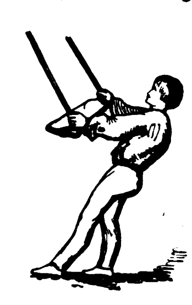
sich diese Erscheinung bei Glücksspielen für Erwachsene, wobei der eigentliche Reiz weniger im Gewinn eines Einsatzes als vielmehr in der Spannung beruht, auf welche der beiden Seiten, nach denen die regelmäßige Bewegung hin und zurück spielt, der entscheidende Schlag fallen werde.



Brettschaukel.

228. Die Strickschaukel. Ein hanfener Strick, von gehöriger Länge, gewährt ebenfalls eine vortreffliche Schaukel. Man bindet die beiden Enden an den starken, wagerechten Ast eines Baumes und setzt sich in die herunterhängende Mitte des Strickes. Mit den Händen hält man sich links und rechts an der Seite des Strickes fest und gibt sich dann mit den Beinen den gehörigen Schwung, bis man höher und höher fliegt. Noch besser dient statt des Baumastes ein fester Holzpfosten mit zwei Eisenringen für die Stricke; auch empfiehlt sich die Anbringung eines Sitzbrettes oder eines leichten Stühlchen an zwei festen Doppelstricken.

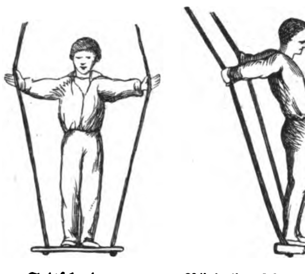
229. Das Stabschwingen. Will man eine Schaukel haben, auf der man mancherlei Übungen und kräftigende Kunststücke ausführen kann, so ist es nötig, daß man die beiden Stricke derselben hoch oben befestigt, etwa 3 m hoch, damit die Schwingungen weiter und gleichmäßiger werden. Unten bringt man entweder ein Brettchen an oder einen Stab von hartem, zähem Holze. Die Länge des Stabes oder Sitzbrettes muß zwei Spannen mehr betragen als die Breite des Körpers. Statt nun auf dem Stabe zu sitzen, faßt man ihn mit beiden Händen, geht damit so weit zurück, als die Stricke es zulassen, hebt sich dann empor und schwingt mit schräg vorgestreckten Füßen. Sowie man rückwärts schwingt, gibt man mit den Füßen gegen den Boden einen gelinden Stoß, um den Schwung zu vermehren.



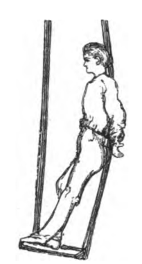
Aufschwingen.

230. Seilschwingen. Will man sich aufstellen und zugleich in Schwung bringen, so faßt man die beiden Taue dicht am Brett, geht so weit zurück, als es die Seile hergeben, läuft dann rasch vorwärts, und wenn man samt dem Brett in gehörigem Schwunge ist, in der Mitte des Laufens, läßt man die Seile durch die Hände gleiten, greift so hoch hinauf wie möglich, hält sich gehörig fest und zieht sich empor, mit beiden Füßen auf das Brett tretend. Kommt man etwa nicht gleich so hoch, daß man auf das Brett treten kann, so versuche man es zunächst, darauf zu knieen. — Steht man schwingend im Brett, so kann man in umgekehrter Weise verfahren, und sich auf die Kniee niederlassen, auch zur Abwechselung einmal setzen. Man kann auch die Arme bis zur Schulterhöhe heben und straff ausstrecken, ohne mit

den Händen das Seil festzufassen; man läßt es zwischen Daumen und Zeigefinger hindurchgleiten, oder man faßt das Seil fest an und wirft den Körper stark nach vorn; auf diese Weise kann man sich so hoch schwingen, daß die Füße höher kommen als der Kopf.


Seilschwingen. Rückwärtsschwingen.

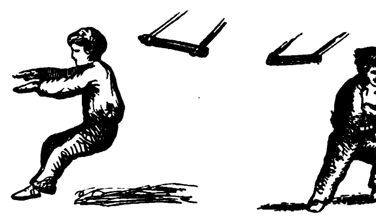
231. Seitenschwingen und Kreuzschwingen. Man stellt sich seitwärts auf das Brett, so daß das untere Ende des einen Taues zwischen beide Füße kommt; mit dem Rücken lehnt man sich gegen das andre Tau und biegt die Arme hinreichend zurück. Das Tau wird genügend durch die Schulterblätter gehalten und so kann man sich seitlich schwingen. Um eine neue Abwechselung zu haben, hält man das eine Seil mit der rechten Hand fest und tritt nur mit dem rechten Fuß aufs Brett, indes die ganze linke Körperhälfte frei in der Luft schwebt. Dies wird ebenso mit der linken Hand und mit dem linken Fuße ausgeführt.


Seitwärtsschwingen.


Kreuzschwingen.

Wenn man beim Schwingen mit beiden Füßen auf dem Brett steht, mit beiden Händen dagegen nur ein Seil faßt, so drehen sich beide Seile kreuzweis übereinander; schwingt man sich zurück und greift, mit einer Hand nach der andern, zum andern Seil hinüber, so erfolgt die Drehung nach der entgegengesetzten Seite.

232. Der Schaukelabsprung. Um während des Schwingens aus der Schaukel herauszukommen, setzt man sich nieder aufs Brett und hält sich dabei innen an den Seilen fest; sobald die Schaukel ihre Mitte überschritten hat, läßt man die Seile los und wird ein gut Stück in dieser Richtung vorwärts fliegen. Man hat dabei darauf zu achten, daß man auf beide Fußspitzen gleichzeitig zu stehen kommt. Den Körper muß man dabei rückwärts gebogen halten, will


Abspringen.

man nicht mit der Nase in den Sand kommen. Bei einer andern Art des Abspringens setzt man sich zwar ebenfalls auf das Brett, sobald man aber beim Rückwärtsschwingen die Mittellinie überflogen hat, läßt man die Seile los und springt mit etwas gespreizten Füßen vorwärts gebeugt herab. Als Vorsichtsmaßregel gilt, daß man beim Vorwärtsschwingen sich rückwärts beugen muß; beim Rückwärtsschwingen herunter aber vorwärts.

233. Das Fädlen. Ein Knabe wird in einen Korb gesetzt und dieser in der Schwebe hin und her geschaukelt. Der im Korb Sitzende erhält einen Preis, wenn er währenddem eine Nähnadel einfädelt. Das Stechen darf er freilich nicht scheuen. Dies ist im Bernerlande in der Schweiz gültig. Im Aargau setzt sich der Spielende mit gekreuzten Beinen auf eine starke Flasche.

234. Stelzenlaufen. Man verschaffe sich zwei Stangen von etwa 2 bis 3 Fingerbreit Dicke und noch einmal so lang als man selbst ist. An diese lasse man je ein Trittbrettchen anschrauben, ungefähr so breit wie der Fuß. Für den Anfang bringe man diese Trittbrettchen tief unten an, nicht mehr als eine Spanne hoch über dem Boden. Nun lehnt man die Stangen an die Wand und tritt so auf die Trittbretter, daß die Stangen unter den Armen durchgehen und mit den Armen und Händen sicher gefaßt werden. In dieser Stellung versucht man zu schreiten und zieht jedesmal die Stange mit der Hand fest an den Fuß, womit man fortschreitet.



Stelzenläufer.

Hat der Stelzenläufer es so weit gebracht, daß er auf den niederen Hölzern marschieren und möglichenfalls tanzen kann, so mag er die Trittbretter auch höher oben anbringen lassen. Auf diese Weise kann er bequem seiner Länge eine Elle zusetzen und gehört von Stund an unter die „Großen". Der Körper muß dabei hübsch aufrecht gehalten werden, die Brust gut heraus. Ist auch auf den hohen Stelzen das Gehen, Laufen und Galoppieren eingeübt, so wird versucht, ob man nicht auch einmal mit dem Hinken auf einer Stelze fortkommen kann; die andre Stelze wird dabei wohl geschultert, wie ein Gewehr. Auch kauernd kann ein guter Stelzenläufer weiter marschieren. Künstlicher ist dagegen das Hüpfen auf einer Stelze mit abwechselndem Fuße, dann das Umwechseln der Stelzen, die Stelze vom rechten Fuße nach links und jene vom linken Fuße nach rechts zu bringen.

In der Heidegegend von Arcachon in Frankreich (Departement der Gironde) liefen Schäfer und Schäferinnen Tag für Tag auf angeschnallten Stelzen; sie konnten auf diese Weise eine weitere Strecke übersehen und ihre



Pflegebefohlenen beobachten. Dabei spann die Frau ebenso gut ihren Flachs oder ihre Wolle, als ob sie auf ebenem Boden wäre, und der Mann rauchte sein Pfeifchen dazu. Wollte er ausruhen, so stemmte er einen Stock unter und bildete so einen Dreifuß.

2. Fangspiele und Schlagspiele.

Fangspiele können sehr mannigfaltiger Art sein. Das Einfangen verfolgter Personen haben wir unter den Haschespielen und Kampfspielen bereits näher kennen gelernt, ebenso das Fangen des Balles bei den verschiedenen Ballspielen. Hier handelt es sich noch um das Fangen besonderer Gegenstände, z. B. Steinen oder Holzkugeln u. s. w. Schlagspiele sind ebenfalls in gewissem Sinne unter dem Kapitel des Ballspieles vorgekommen. Es werden hier noch Schlagspiele mit besonderem Gerät vorgeführt oder auch solche Schlagspiele, bei welchen es nur darauf ankommt, durch Drücken oder Zusammenschlagen einen Ton hervorzubringen, dessen eigne Erzeugung den Knaben ein genügsame Belustigung gewährt.

235. Vom Arm zur Hand. Lege ein Geldstück oder eine sonstige Münze auf den unteren Teil des aufgehobenen Armes, gib dann dem Arme einen plötzlichen Ruck nach unten und fange das Geldstück mit der Hand desselben Armes. Durch mehrfache Übung wirst du es dahin bringen, daß du nicht nur das eine Stück, sondern mehrere aufeinander gelegte Thaler oder dergl. auffängst, ohne daß einer davon zur Erde fällt.



Vom Arm zur Hand.

236. Fangen mit Steinen. Sechs hübsche, recht glatte Kieselsteinchen von der Größe großer Bohnen werden ausgelesen und zum Spielzeug erkoren. Der Spieler faßt sie in die Hand, wirft sie empor und sucht sie auf der Rückseite der Hand aufzufangen. Bleiben alle sechs darauf liegen, so beginnt er das Spiel und sein Kamerad achtet genau auf, daß er sich keine Fehler zu schulden kommen läßt. Fängt er weniger, so wirft der zweite die Steine empor und es beginnt derjenige, welcher die meisten Steine gefangen hat

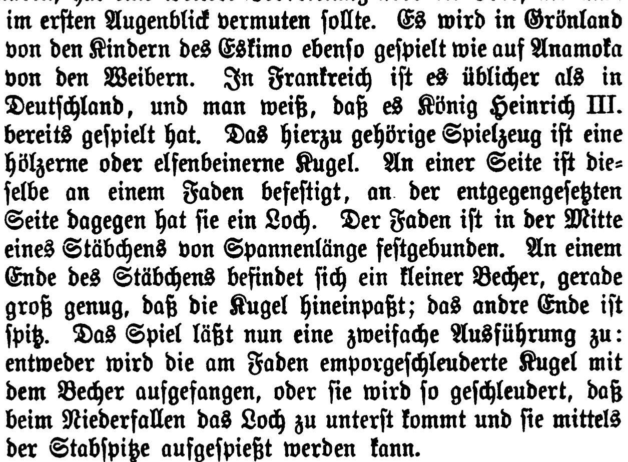
Die Steine werden in die Hand gefaßt und auf eine Steinplatte oder einen Tisch so gewürfelt, daß sie auseinander rollen. Der Spieler nimmt nun einen davon als Fangestein weg und wählt dazu einen von zweien, welche sich besonders nahe liegen. Er wirft denselben in die Höhe, greift einen der daliegenden Steine auf und fängt den herabfallenden Fangestein mit derselben Hand. Letzteren darf er weder auf den Boden fallen lassen, noch darf er einen andern der daliegenden Steine beim Aufnehmen des einen berühren. Hat er alle fünf Steine in dieser Weise aufgenommen (aufgerappt, aufgerafft), so ist der erste Gang beendigt; dann folgen andre Übungen.

Die Steine werden gewürfelt und stets zwei auf einmal, dann drei und zwei aufgenommen, dann vier und einer, und zuletzt alle fünf mit einem Male. Das Aufwerfen und Fangen des einen Steines bleibt dasselbe.

Nun wiederholt sich dieselbe Reihenfolge, der Fangestein wird aber mit dem Handrücken aufgeworfen. Dann faßt der Spieler alle Steine in die Hand, wirft einen empor und legt, ehe er jenen fängt, jedesmal einen auf den Boden; hiernach legt er zwei auf einmal u. s. f., zuletzt alle fünf. — Es folgt Verbindung des Legens und Aufnehmens: der Fangestein wird emporgeworfen, einer hineingelegt und ein andrer liegender aufgenommen; dies wird wieder fortgesetzt bis fünf.

Die Bewohner der Südseeinseln haben ein ähnliches Spiel unter dem Namen Lafo-litupa. Zwei Personen spielen miteinander um die Wette. Jede hat 50 bis 60 Bohnen vor sich liegen, nimmt jedesmal vier derselben, wirft sie in die Höhe und sucht sie mit dem Handrücken aufzufangen. Wer zuerst 100 auf diese Weise gefangen hat, ist Sieger.

237. Stabkugelspiel (Bilboquet). Dieses Fangspiel, zur Unterhaltung des einzelnen Knaben, hat eine weitere Verbreitung über die Erde, als man im ersten Augenblick vermuten sollte. Es wird in Grönland von den Kindern des Eskimo ebenso gespielt wie auf Anamoka von den Weibern. In Frankreich ist es üblicher als in Deutschland, und man weiß, daß es König Heinrich III. bereits gespielt hat. Das hierzu gehörige Spielzeug ist eine hölzerne oder elfenbeinerne Kugel. An einer Seite ist dieselbe an einem Faden befestigt, an der entgegengesetzten Seite dagegen hat sie ein Loch. Der Faden ist in der Mitte eines Stäbchens von Spannenlänge festgebunden. An einem Ende des Stäbchens befindet sich ein kleiner Becher, gerade groß genug, daß die Kugel hineinpaßt; das andre Ende ist spitz. Das Spiel läßt nun eine zweifache Ausführung zu: entweder wird die am Faden emporgeschleuderte Kugel mit dem Becher aufgefangen, oder sie wird so geschleudert, daß beim Niederfallen das Loch zu unterst kommt und sie mittels der Stabspitze aufgespießt werden kann.

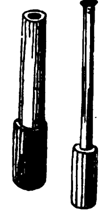


Stabkugel.

238. Das Thonknallen. Die Spielenden sitzen im Kreise, gewöhnlich auf dem Trottoir oder einem flachen Steine. Alle machen Knallen, indem sie ein scheibenförmiges Stück Lehm so aushöhlen, daß es Ähnlichkeit mit einer flachen Schale hat. Der Boden der Knalle wird möglichst dünn gemacht. Sind die Knallen fertig, so nimmt ein jeder von den Knaben die seinige auf die flache Hand, steht auf und wirft sie der Reihe nach auf den flachen Stein. Wer dabei am geschicktesten ist, hat die Freude, daß er einen Knall hervorruft und in dem Boden seiner Knalle sich ein Loch bildet, für dessen Zumachen der Ungeschickteste mit einem Stückchen Thon zahlt. Dann nehmen die Knaben die aufgeworfenen Knallen wieder auf, rollen sie zu Kugeln, drücken Scheibchen daraus und das Spiel beginnt von neuem.

239. Klatschbüchsen. Jeder Knabe stellt sich seine Knallbüchse leicht selbst dar, indem er von einem Holunderzweig ein ganz gerades gesundes Stück ohne Knoten von reichlicher Spannenlänge abschneidet. Mit einem

starken Draht wird das Mark aus der Höhlung herausgestoßen und das Innere glatt gerieben. Dann wird ein Holzstöpsel geschnitten, der ziemlich genau in die Höhlung paßt, aber bequem hin und her geht. Unten läßt man einen Griff daran und das Stück, welches in die Büchse paßt, muß etwa 1 cm kürzer sein. Das vordere Stöpselende wird naß gemacht und auf einem nassen Sandsteine so lange aufgestampft, bis ein weicher Bart entsteht, der, wenn der Stöpsel in die Höhlung gesteckt wird, einen luftdichten Verschluß herbeiführt. Zu Pfropfen eignen sich Runkelrüben und Kartoffeln vortrefflich. Man schneidet aus denselben fingerdicke Scheiben, zerlegt diese dann in Würfel, welche etwas größer sind als die Höhlung der Büchse, und spitzt sie etwas zu. Der Pfropf wird aufgesetzt, mit dem Griff des Stöpsels aufgeschlagen, bis er völlig eingedrungen ist, das Abgefallene weggeputzt und dann der Pfropfen mit dem Stöpsel bis zum andern Ende der Höhlung getrieben. Man achtet hierbei darauf, ob die Höhlung etwa an einem Ende etwas weiter ist als am andern, und nimmt die weitere als unteres Ende. Jetzt setzt man den zweiten Pfropfen auf, treibt ihn anfänglich langsam, dann aber mit einem raschen Stoße nach dem ersten zu, und letzterer wird mit lautem Knall herausfliegen.



Klatschbüchse.

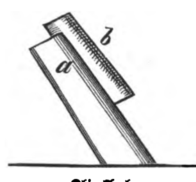
Kleine Klatschbüchsen lassen sich schon durch eine starke, gleichmäßig runde Federpose herstellen, in welche ein leichtgehender Holzstöpsel paßt. Zu diesen kleinen Büchsen können die Pfropfen leicht in der Weise hergestellt werden, daß man sie mit der Federpose aus einer Kartoffelscheibe heraussticht.

240. Wasserbüchse. Hierzu läßt sich gelegentlich die Holunderklatschbüchse umwandeln. Es wird ein Holzknopf oder Holzpfropf, der in der Mitte ein feines Loch hat, in die vordere Öffnung eingepaßt, der Stöpsel eingesteckt, die vordere Öffnung ins Wasser gehalten und der Stöpsel zurückgezogen. Das Wasser steigt im Rohre nach, ganz wie in der gewöhnlichen Pumpe. Wird der Stöpsel dann wieder niedergestoßen, so sprüht das Wasser heraus und kann benutzt werden, um an Sommerabenden die Blätter der Blumen und Gesträuche im Garten statt eines leichten Regens zu bespritzen.

241. Das Ballonspiel. Der Ballon ist eine aufgeblasene und mit Leder überzogene Blase, deren Form möglichst der Kugel nahe kommt. Das Spiel damit ist wohl so alt wie das Spiel mit dem dichten Ball. Eine Gesellschaft von mehreren Spielern teilt sich in zwei gleiche Parteien und bestimmt eine Grenzlinie, welche das Gebiet der einen und der andern voneinander absondert. Der Ballon wird in die Spielbahn geworfen, und jede Partei sucht ihn nun aus ihrem Gebiete in das der Gegenpartei hinüberzuschlagen. Die Partei, bei der er zur Erde kommt, da er nicht im Fluge oder im Aufsprunge zurückgeworfen ist, verliert eine Anzahl Punkte, die bis 60 gezählt werden. Man pflegt auch wohl diese Anzahl nach der Menge von Schritten zu bestimmen, wie weit der Ballon in das verlorene Gebiet hineingeschlagen ist.

Die Italiener schlagen den Ballon nicht mit der bloßen Faust, sondern mit einer hölzernen Armschiene. Auch mit dem Fuße wird der Ballon geschlagen, in Italien sowohl wie in England.

242. **Das Klinkholz-**, Klitsch- oder Froschtreiben, stammt aus Holstein und ist dem Prellball ähnlich. Man steckt einen runden, anderthalb Meter langen Stab a von Fingerstärke in die Erde, so daß er mit der Erdoberfläche einen Winkel von 50—60 Grad macht. Auf diesen legt man oben den Klink (Klitsch oder Klisch) b, ein Stück Holz, etwa 9 cm lang, von starker Fingerdicke, welches 2 cm vom oberen Ende halb eingesägt und von diesem Sägenschnitt abwärts bis zum unteren Ende schräg weggeschnitten ist, so daß es oben einen Haken hat, womit es sich am Rande des Stabes festhält. Der Stab a mit der Klitsch b steht im Mittelpunkte eines Kreises von 8 m, mehr oder weniger, im Durchmesser. Einer, der im Kreise steht, schlägt nun mit einem etwa einen halben Meter langen daumendicken Stock die Klitsch fort, so daß sie aus dem Kreise herausfliegt; die übrigen, welche draußen stehen, suchen mit der Hand das Klinkholz im Fluge zu fangen oder zurückzuschlagen, oder, wenn dasselbe niederfällt, es zurückzustoßen und in den Kreis hineinzutreiben. Wird die Klitsch gefangen, so ist der Schläger seines Amtes verlustig und macht dem Glücklichen Platz; ebenso, wenn es ihm ein- bis dreimal mißlingt, die Klitsch aus dem Kreise herauszutreiben. Bleibt dieselbe bei dem Hin- und Herschlagen — denn der Schläger sucht das Zurücktreiben in den Kreis zu hindern — endlich irgendwo liegen, so wird die Distanz von da bis zum Mittelpunkte gemessen und dem Schläger gutgeschrieben; ebenso bekommt er ein bestimmtes Guthaben, wenn er die zurückgetriebene Klitsch mit der Hand fangen kann. — Wer auf solche Weise zuerst die Schuld, welche zu Anfang jedem Spieler zugeschrieben wird, abverdient, hat gewonnen. Doch spielt man auf vielerlei Art.



Klinkholz.

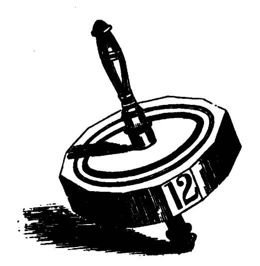
243. **Porscheck.** Ein etwa 6 cm langes und $2^1/_2$ cm breites Pflöckchen, an beiden Enden zugespitzt, wird so auf eine Treppenstufe oder einen Balken aufgelegt, daß die kleinere Hälfte darüber hervorsteht. Einer ist Schläger, die andern stehen in einiger Entfernung vom Schläger; dieser fragt: „Fertig?“ Auf die Antwort „Ja!“ (in der Schweiz: „Niggel? — Horner!“) schlägt er mit einem wuchtigen Schlagholze auf das vorragende Ende des Pflockes, so daß dasselbe in weitem Bogen davonfliegt. Die andern suchen den „Porscheck“ mit der Mütze (Schürze, den Händen) zu fangen. Gelingt dies einem, so löst er den Schläger ab; gelingt es nicht, fällt also der Porscheck zur Erde, so hat von hier aus einer der Fangenden das Pflöckchen nach dem an der Auflage vom Schläger angelehnten Schlagholze zu werfen. Wird dasselbe getroffen, so löst der Schütze ebenfalls den Schläger ab. Geht der Wurf daneben, so hat der Schläger vom Niederfallsorte aus auf eine der Spitzen des Porschecks zu schlagen, kann ihn auch während des Fluges mit dem Schlagholze zu treffen und auf solche Weise recht weit von der ursprünglichen Auflage zu entfernen suchen. Nach drei Schlägen auf

das jemals niedergefallene Pflöckchen wird die Entfernung desselben von der Auflage (dem Stein, dem Balken) nach Schlagholzlängen abgemessen. Kann der Schläger nicht bis hundert messen, so hat er verloren, sobald er aber bis hundert zählt, bleibt er im neuen Spiel Schläger. Um das Spiel abzukürzen, wird aber die betreffende Entfernung in der Regel nur geschätzt und erst dann, wenn die Gegner glauben, daß die Entfernung überschätzt worden sei, tritt die Messung ein.

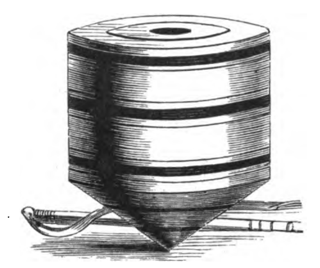
3. Treib- und Drehspiele.

Die Spielthätigkeit des Treibens ist aus den Ballspielen bekannt. Es gibt aber eine Anzahl Spielzeuge, deren Gebrauch auf einer besonderen Art des Treibens, z. B. auf der Rundbewegung oder Drehung, beruht. Außer Kreisel und Radreifen gehören dahin Schnurren und Spielorgeln; auch werden Papierdrachen mit Hilfe des Windes und die in neuerer Zeit so beliebten Reiträder durch Treten getrieben.

244. Kreiselspiel. Spiele mit dem Kreisel sind fast ebenso alten Ursprungs und haben fast eine gleichweite Verbreitung wie die Ballspiele.



Triller mit Ziffern.


Englischer Kreisel.

Schon im Altertum trieben die Kinder der Griechen ihre Kreisel, wie dies gegenwärtig die Knaben in ganz Europa und jene in China thun. Man hat auch Triller aus Knochen, die eine eckige Scheibe mit breitem Rande tragen. Auf letzterem stehen Ziffern aufgeschrieben, und die Zahl, welche beim Stillliegen des Trillers oben ist, bezeichnet die gewonnenen Nüsse, Marken ꝛc. Die Gestalt der eigentlichen Kreisel weicht zwar nach den Ländern etwas voneinander ab — in einer Gegend liebt man schlankere, in einer andern kürzere, stämmiger gebaute, hier mit schmalem Kopfrand, dort mit breiterem — allein in bezug auf die Hauptgestalt kommen alle Kreisel überein: es sind umgekehrte Kegel, wie die gelehrten Leute sagen. Die Zahl der Ringe und Riefen ist wechselnd. In manchen Landschaften legen die Knaben ein besonderes Gewicht auf die Zahl derselben. Sie fangen bei dem untersten Ringe an zu zählen und nennen ihn „Männchen“, den zweiten nennen sie „Weibchen“, den dritten „Steinsetzer“; so gilt der Kreisel für einen besonders guten Läufer. Das Loslassen des Kreisels kann auf mancherlei Weise geschehen. Geübtere Knaben fassen seine Spitze zwischen dem Daumen und Zeige- oder Mittelfinger der linken Hand und geben ihm einen

Schneller. Mit der rechten Hand darf dies deshalb nicht geschehen, weil dann der Kreisel eine entgegengesetzte Richtung bekommen würde, als ihm die Peitsche gibt; er müßte in diesem Falle mit der linken Hand gepeitscht werden. Andre bohren ihn mit der Spitze etwas in die Erde, so daß er senkrecht steht, und treiben ihn dann ohne weiteres. Anfänger wickeln die Schnur um ihn herum von links nach rechts, in derselben Richtung, wie ihn nachher die Peitsche trifft, halten ihn dann entweder mit der linken Hand und ziehen mit der rechten Hand die Peitsche scharf an, indem sie den Kreisel gleichzeitig loslassen — oder sie legen ihn auf die Erde und bringen ihn durch einen raschen Zug mit der Peitsche zum Stehen und Tanzen. Welche eigentümlichen Erscheinungen man beim Bemalen der Oberseite des Kreisels haben kann, werden wir später ausführlicher betrachten. Es gilt als besondere Hochschule der Kreiselkunst, den Kreisel so zu peitschen, daß er möglichst lange tanzt, und zu gleicher Zeit zwei oder mehrere Kreisel mit einer Peitsche in jeder Hand tanzend zu erhalten. Da in diesem Falle der Umschwung bei dem einen Kreisel links, bei dem andern rechts ist, so dürfen sie bei dem Zuschlagen nicht verwechselt werden, denn bei einem einzigen Schlage gegen den Umschwung würde dieser sogleich aufhören. Der Wettlauf besteht darin, den Kreisel früher als der Gegner nach einem bestimmten Ziele zu treiben.

Wie weit man es durch Übung bringen kann, zeigt das Beispiel eines Knaben, der mehrere Kreisel trieb; alle hatten ihre Namen und zu allen sprach er. Der, welcher am längsten lief, war sein Liebling. Er stellte sie oft auf die Probe, setzte sie nämlich alle in die stärkste Bewegung und entfernte sich dann, indem er treppab in den Hof lief und bald wieder zurückkehrte und seine Freude über die hatte, welche am längsten liefen.

245. **Der Brummkreisel**, wegen seines feierlichen Gesanges auch wohl als Mönch oder Nonne bekannt, besteht aus einer hohlen Kugel, die an der Seite ein kleines viereckiges Loch mit scharfen Rändern hat. Innen ist er gewöhnlich ausgepicht, um eine glatte Oberfläche zu haben. Er tanzt auf einem Fuße, der so lang und dünn ist wie ein kleiner Finger. Man bedarf hierzu eines sogenannten Schlüssels, d. h. eines fingerlangen Holzstückchens, an dessen Ende ein Loch ist, so weit, daß der Kreiselfuß geräumig hineinpaßt. Von der Seite aus führt ein zweites, kleineres Loch in das Schlüsselloch, so weit, daß ein Bindfaden durchgesteckt werden kann. Ein gleiches Loch geht auch durch den Stiel des Kreisels. Ein armslanger Bindfaden wird durch das kleine Seitenloch des Schlüssels geschoben, lang durchgezogen und durch das Loch im Kreiselfuß mit der Spitze gesteckt, dann um letzteren in regelmäßigen Windungen straff aufgewickelt. Ist der Kreiselfuß nun in den Schlüssel gesteckt, so faßt man letzteren mit der linken Hand, zieht rasch den Faden mit der rechten und gibt mit dem Schlüssel zugleich dem Kreisel einen Schwung, so daß er aus demselben heraushüpft. Mitunter hat man die Brummkreisel auch so eingerichtet, daß sie oben eine zweite Spitze zum Durchstecken für den Schlüssel besitzen. Ist der Kreisel losgelassen, so tanzt er auf seinem dünnen Beine wie ein Storch und brummt in wunderlichen Tönen dazu,



wie ein junger Bär. — In neuerer Zeit fertigt man auch Brummkreisel aus Blech, bei denen der Schlüssel in Form eines Bügels gleich am Kreisel befestigt ist, wodurch das Loslassen erleichtert wird.

Der einfachste Kreisel bleibt aber immer die älteste Art mit einem hohlen Kopfe, der an einer Seite eine Öffnung hat, welche beim Herumlaufen das Brummen veranlaßt. Die schnelle rotierende Bewegung wird durch einen herumgewickelten und schnell abgezogenen Faden hervorgebracht und durch eine Peitsche unter halten.



Brummkreisel.

Die Namen des Spieles sind äußerst verschieden: bei den Griechen heißt es: Strombos, Strobilos, Bembix; bei den Römern Turbo, Sturbo, ebenso hieß er im deutschen Mittelalter, außerdem: „Hebergeisziehen" — „Zur Trompe" — „Kreislen". — Hebergeis ist sein Name in Straßburg; Schnarchhans, Purre, Zwirbel, Hurlibus in der Schweiz; „Tanzknopf", „Trudelmadam" in Franken; „Klappküsel" in Niederdeutschland; Krüselding, Schnurrkrüsel in Schleswig-Holstein. Englisch heißt der Kreisel top, entsprechend dem vlämischen top, dop, dol; dem franz. toupil; der Brummkreisel Humming-top, ital. trottola, pirlo, span. trompo peonça.

246. Musikalischer Kreisel. Derselbe kann aus festem, hartem Kartenpapier gefertigt werden. Man schneidet einen Streifen von ungefähr 23 cm Länge und 8 cm Breite. An dem einen Ende, 6 mm vom Rande entfernt und diesem gleichlaufend, zieht man einen Strich. Den Raum zwischen diesem Striche und dem andern Ende teilt man in acht gleiche Teile, so daß jede Linie 23 cm lang ist und der Raum zwischen je zwei Linien 8 mm beträgt. In den Zwischenraum zwischen der ersten und zweiten Linie zeichnet man gleichweit entfernt vier Vierecke, die ebenso breit wie hoch sind, und schneidet sie mit scharfen Schnitten heraus. Ebenso schneidet man zwischen der dritten und vierten Linie fünf Löcher, zwischen der fünften und sechsten sechs Löcher und zwischen der siebenten und achten acht Löcher. Aus harter starker Pappe werden dann zwei Scheiben gemacht, jede von 8 cm Durchmesser, in der Mitte derselben wird ein rundes Stäbchen

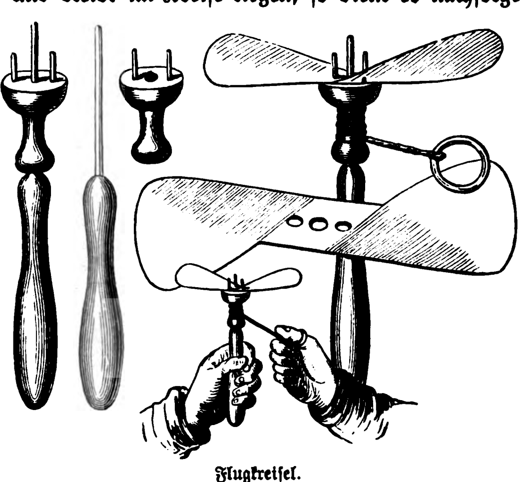


Musikalischer Kreisel.

von 8—12 mm Dicke und 15 cm Länge durchgesteckt, das an einem Ende stumpf zugespitzt ist. Beide Scheiben werden so weit auseinander gestellt, als der durchlöcherte Streifen breit ist. Zuerst wird die eine am Stabe befestigt und der Streifen an dieselbe geleimt, so daß er einen hohlen Cylinder bildet. Den Innenraum streicht man wiederholt mit Leim aus, so daß eine glänzende Fläche entsteht; dann erst befestigt man auch die zweite Scheibe am andern Ende. Das Stäbchen darf oben nur 2—4 mm hervorstehen, das übrige bildet unten den Fuß.

Ist alles gehörig getrocknet, so läßt man diesen Kreisel mittels des Schlüssels los wie einen gewöhnlichen Brummkreisel. Sobald er tanzt, bläst man mit einem Blaserohr gegen denselben, und je nachdem man das Rohr in die Nähe der einen oder andern Reihe von Löchern bringt, werden sich auch Töne verschiedener Höhe oder Tiefe hören lassen, so daß man möglicherweise eine förmliche Melodie abspielen kann.

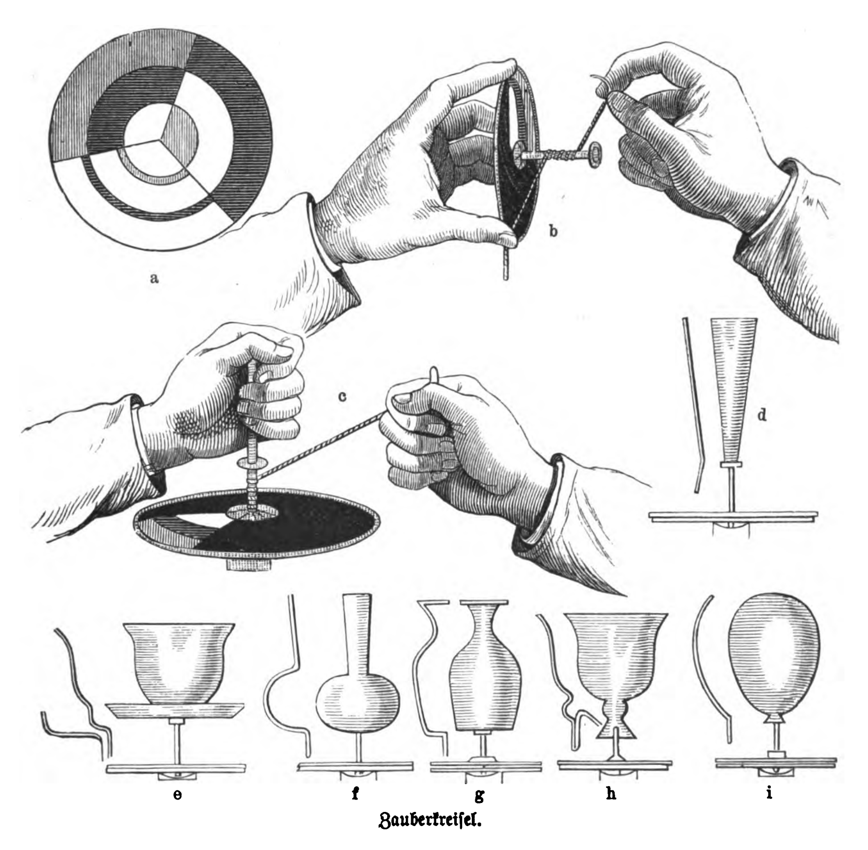
247. Stielkreisel. Bei den Knaben in England ist noch eine Art Kreisel mit Stielfuß gebräuchlich, der viel Ähnlichkeit mit dem Brummkreisel hat, aber zu einem besonderen Spiele dient. Jeder Mitspielende hat etwa ein halbes Dutzend dergleichen Kreisel. Man zeichnet auf einen möglichst harten Grund einen Kreis von etwa anderthalb Schritt Durchmesser, und ebenso weit entfernt um diesen noch einen zweiten. Auf letzterem stellen sich die Knaben an und der erste läßt seinen Kreisel schnurrend so los, daß er in den inneren Ring zu tanzen kommt. Rasch danach wirft auch der zweite seinen Kreisel tanzend nach und sucht durch denselben den Kreisel des ersteren aus dem Kreise zu schnellen. Gelingt ihm dies, so hat er denselben gewonnen. Fällt ein Kreisel von selbst um, ohne durch einen andern getroffen zu sein, und bleibt im Kreise liegen, so dient er nachfolgenden Würfen trotzdem noch als Ziel; rollt er aber aus dem inneren Kreise heraus, so nimmt ihn sein Eigentümer wieder an sich und drillt ihn von neuem. — Kreisel von Birnenform mit langem Stiel, die beim Umfallen wagerecht liegen, gelten als die besten.



Flugkreisel.

248. Der Flugkreisel. Der Flugkreisel besteht aus einem gewöhnlich bunten, 13 cm langen Blechstreifen, der in der Mitte von drei Löchern durchbohrt, an den Seiten windmühlenflügelartig geformt und etwas schräg aufwärts gebogen ist. Um ihn in Drehung zu versetzen, bedient man sich eines Handgriffes mit einem starken Drahtstift.

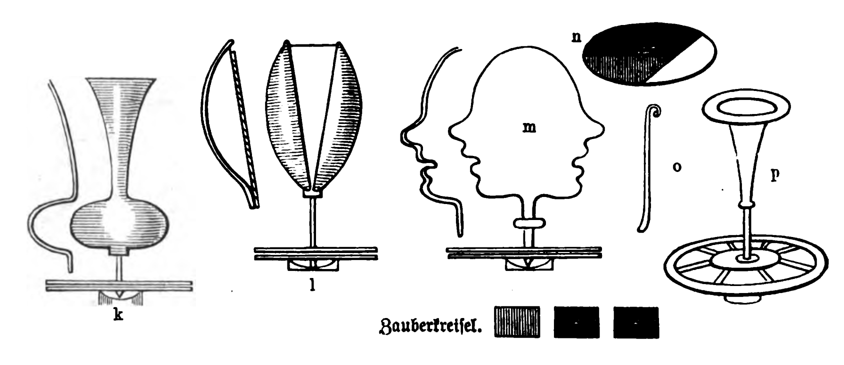
Auf diesen wird ein birnförmiger, oben abgestutzter Holzaufsatz, der in der Mitte ein Loch und links und rechts von demselben einen kurzen Drahtstift hat, gesteckt. Um den Hals dieses Aufsatzes wickelt man fest eine Schnur, die sich durch einen Endring bequem anfassen läßt. Der Blechstreifen wird nun auf alle drei Stifte gesteckt und die Schnur kräftig losgelassen. Hierdurch kommt der Blechstreifen in reißend schnellen Umschwung, hebt sich von den Drahtstiften ab und steigt wirbelnd in der Luft haushoch empor. Er ähnelt einem schwirrenden bunten Schmetterling oder flatternden Vogel.



Zauberkreisel.

249. Der Zauberkreisel. Man bedarf hierzu vor allem einer gleichmäßig gearbeiteten Metallscheibe von 8—10 cm im Durchmesser. In der Mitte ist ein senkrechter Metallstift befestigt, welcher unterhalb der Scheibe in eine kurze, kegelförmige Spitze endigt, oberhalb der Scheibe aber in seiner Länge durchbohrt ist, so daß er hier eine Hülse bildet. Auf die Oberseite der Scheibe klebt man ein kreisrundes Papier, teilt dies durch Linien, welche man vom Mittelpunkte aus zieht, in drei gleiche Abschnitte

und jeden Abschnitt durch Kreisbogen in drei Streifen. Das eine Drittel läßt man weiß und malt nur den einen Kreisbogen rot, den andern blau; beim zweiten Drittel malt man den äußersten Streifen rot, den mittleren blau; den innersten läßt man weiß, beim letzten Drittel läßt man blau, weiß, rot von außen nach innen folgen. — Auf diese Farbenscheibe wird eine schwarze, gleichgroße bewegliche Pappenscheibe, aus welcher ein Drittel ausgeschnitten ist, ganz lose gelegt. Dann wird die untere Spitze der Metallscheibe in ein Näpfchen (Kaffeetasse oder Teller) gesetzt, eine Schnur dicht um die Hülse gewickelt und in diese ein Draht gesteckt, den man mittels eines Griffes bequem anfassen kann. Nun zieht man die Schnur kräftig ab und bringt dadurch die Metallscheibe in schnelle Umschwingung, so daß sie 10—15 Minuten lang sich umdrehen wird.



Zauberkreisel.

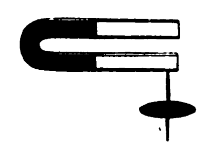
So oft hierbei die schwarze Pappenscheibe mit dem Stift etwas berührt wird, verschiebt sich ihr Ausschnitt und bringt andre Farben zum Vorschein. — Eine zweite, halb so große Pappenscheibe wird in der auf vorstehender Abbildung (n) angedeuteten Weise rot, blau und weiß gemalt, durch das Mittelloch derselben ein Draht, der oben eine Öse hat (o), gesteckt und in die Hülse der Scheibe gebracht. Die kleine Farbenscheibe wird ebenfalls schnell umschwingen und besonders, wenn man ihren Rand mit dem Finger leise berührt, überraschende und bezaubernde Farbenspiele erzeugen. — Dann biegt man eine Anzahl Drahtstücke (d—m) und steckt sie einzeln in die Hülse. Durch ihr Umschwingen erzeugen sie reizende Luftbilder, welche sich besonders von einem dunklen Hintergrunde sehr hübsch abheben. Man kann mittels derselben verschiedene Trinkgläser (h, p), Flaschen (b, g, k), Vasen, Tassen (e), Schalen, ein Ei (i), ein Gesicht (m) u. dergl. erscheinen lassen. Bringt man zwei dergleichen Drahtstifte zusammen in die Hülse (e), so lassen sich die Erscheinungen vermehren. Es kann dann die Obertasse in der Untertasse (e) stehen, ein Kelchglas in einem Ei u. s. w.

Zu einer optischen Spielerei, welche sowohl Ähnlichkeit mit dem Farbenkreisel wie mit der Papierschlange auf dem geheizten Ofen hat, benutzt man auch die Windrädchen aus farbigen Federn. In einer leichten Korkscheibe ist eine dünne Blechhülse angebracht, die auch durch eine



abgeschnittene Federpose ersetzt werden kann. Mitten durch die Blechhülse oder Federpose geht ein Drahtstift. Er bildet eine Achse, um welche sich das Rädchen mit Leichtigkeit dreht. Rings im Umfange der Korkscheibe sind Taubenfedern eingesteckt und auf gleiche Länge zurecht geschnitten, so daß sie eine Flügelscheibe bilden. Jede Feder steht etwas schräg, alle nach derselben Richtung, ähnlich den Flügeln einer Windmühle. Ein geringer Luftzug reicht dann schon hin, das ganze Rädchen in schnellen Umschwung zu bringen. Auf die äußere Seite des Federrades malt man mit Deckfarbe eine bunte Spirallinie. Beim Umschwingen des Rädchens sieht es dann täuschend aus, als bewege sich die Spirallinie von innen nach außen, als sei sie eine lebendige Schlange, die dem Beschauenden entgegenläuft.

250. **Der magnetische Kreisel.** Ein dünnes Eisenstäbchen (Drahtstift) wird durch das Mittelloch eines Knopfes gesteckt und gibt den sogenannten Drillkreisel, den man auf dem Tische tanzen läßt, indem man ihn zwischen dem Daumen und dem Zeigefinger losschnellt. Während er tanzt und schnurrt, hält man oben einen dünnen doppelten Pappdeckel daran, in welchem ein kräftiger Magnet versteckt ist. Der Magnet zieht den Kreisel an, dieser aber wirbelt ungestört in hängender Stellung fort, als es auf dem Tische geschehen würde. Natürlich ist darauf zu achten, daß das obere Ende der äußeren Kreiselachse auch glatt und zum leichten Drehen geeignet, so daß die Reibung äußerst gering ist.

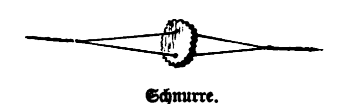


Magnetischer Kreisel.

251. **Schnurren.** Knaben verfertigen sich zur Herbstzeit aus Nüssen ein kleines Spielzeug, das viel Ähnlichkeit mit dem Brummkreisel hat, aber weit einfacher ist. In die Schale einer großen Haselnuß, Walnuß oder eines Pflaumenkerns wird oben oder unten ein kreisrundes Loch geschnitten. Durch die Seite der Schale wird ferner auch ein kleines Loch gebohrt, so groß, daß ein Faden hindurch kann. Die Nuß ähnelt also dem Schlüssel des Brummkreisels. Durch die beiden Löcher steckt man ein rundes Holzstäbchen von Bleistiftlänge, am oberen Ende mit dickerem Kopfe versehen. Ein fester Zwirnsfaden wird durch das kleine Seitenloch der Nuß geschoben und an dem Stäbchen mit einem Ende festgebunden, dann so weit aufgewickelt, daß nur noch ein Stück zum Festhalten außen bleibt. An das untere Ende des Stäbchens steckt man einen etwas schweren runden Körper, etwa eine Kartoffel, und zieht nun den Faden mit der rechten Hand scharf an, während die linke Hand die Nuß hält. Das Stäbchen schwirrt um, läuft aber nicht bloß so weit, wie das Fadenende es zieht, sondern dreht sich noch länger und wickelt deshalb den Faden, den man sofort nach dem Zuge locker nachläßt, wieder in der entgegengesetzten Richtung auf, so daß bei einem abermaligen Zuge die Drehung nach der andern Seite stattfindet.

Eine andre Art Schnurren läßt sich aus einer Pappscheibe, einem Rädchen, einem kreisrunden Stückchen Holz, Blei, Eisen, einem großen knöchernen Knopf oder dergl. darstellen, in welchem links und rechts in der Nähe des Randes ein Loch gebohrt ist. Durch jedes Loch steckt man einen

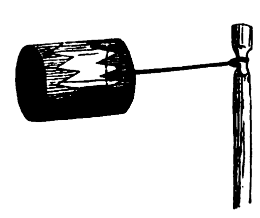
Faden, bindet die Enden an jeder Seite zusammen und hält sie zwischen den Fingern fest. Man schleudert das Rädchen jetzt rechts und links oft herum, so daß sich die beiden Fäden zusammenzwirnen, zieht dann den Faden an und läßt ihn nachher wieder nach. Es findet ein ähnliche abwechselnde Drehung statt wie bei den Nußschnurren.


Schnurre.

252. Das Rollrädchen. Dieses kleine Spielzeug heißt auch wohl Schuhschuh (sousou) wegen des Geräusches, daß es hervorbringt, und verdankt seine Erfindung den Bullen unnütz gewordener Diplome. Es besteht aus zwei Holzscheiben von etwa 8 cm Durchmesser und 12 mm Dicke, die in der Mitte durch eine Achse von 12 mm Durchmesser verbunden ist. An dieser ist eine $1^1/_4$ m lange Schnur mit einer Schlinge am oberen Ende, um den Zeigefinger hindurchstecken zu können. Vor dem Abrollen wird die Schnur fest um die Achse der Doppelscheibe gewickelt, dann diese bis zur Hälfte heruntergelassen und durch einen Ruck wieder in die Höhe gebracht, was so lange, wie der Spieler Lust daran hat, fortgesetzt wird.

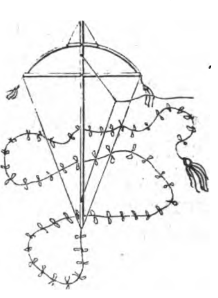
253. Der Rumpeltopf (Rummelpott) ist ein irdener Topf mit einer straffgespannten Schweinsblase überzogen, in deren Mitte ein Stück hohles Schilfrohr gerade aufstehend befestigt ist; an diesem Rohrstengel reibt man drehend mit etwas angefeuchten Fingern auf und nieder, wodurch der hohle Rumpelton oder das Rummeln (wie „Rups! rups! rups!") hervorgebracht wird. — Mit diesem Instrument gehen arme Kinder in Schleswig-Holstein zu Fastnacht, Weihnacht und andern Festzeiten von Haus zu Haus, um einzelne Gaben einzusammeln, wobei sie einen althergebrachten Reim hersagen, welcher im ganzen Lande ziemlich übereinstimmend ist.

254. Waldteufel. Die Herstellung dieses einfachen Musikinstruments beruht darauf, daß der durch Reibung erzeugte Schall nach einem hohlen Gefäß geleitet wird, das ihn wie ein Resonanzboden verstärkt. Das oberste Ende eines Holzstäbchens wird mit etwas geschmolzenem Kolophonium bestrichen, um dasselbe eine lose Schleife, am besten aus Pferdehaaren, gehängt, und das eine Ende derselben nach dem Boden einer offenen runden Büchse aus Pappe, der Trommel, geführt. Sobald man den Stab schwingt, dreht sich die Trommel im Kreise um denselben und die Schleife bringt durch Reiben an dem Harze einen knarrenden Ton hervor. Letzterer wird durch die Trommel bedeutend verstärkt und klingt um so tiefer und brummender, je größer und umfangreicher dieselbe ist.


Waldteufel.

255. Der Papierdrachen. Die Zeit der Papierdrachen ist vorzugsweise der Herbst; es weht gewöhnlich günstiger Wind und die Felder sind frei von Getreide, so daß man sie zum Spielen benutzen kann. Dann fertigt jeder tüchtige Knabe seinen Papierdrachen, denn er meint, daß der selbstgemachte Drache stets besser steigt als ein gekaufter. Die Sache ist auch

gar nicht schwer. Man nimmt ein fingerstarkes gerades Stäbchen von leichtem Holz, kerbt es an einem Ende ein und bindet dort ein Stückchen Reifen fest. Gut eignet sich hierzu ein gespaltenes Stuhlrohr oder eine dünne, gleichmäßig starke Haselgerte — ein Böttcherreifen muß erst dünn geschnitzt werden, damit er nicht zu schwer ist. Von den Enden des Reifbogens wird ein Bindfaden nach dem unteren Ende des Mittelstabes gezogen und dort festgemacht, und nach dem andern Ende ebenfalls etwas Bindfaden gezogen, damit eine ordentliche Spitze am Drachen entsteht. Hat man kein Papier, das groß genug ist, um das ganze Gestell zu überziehen, so klebt man so viel Bogen zusammen, wie nötig sind, legt dann das Gestell darauf, zeichnet es ab und schneidet das Papier danach zu. Ringsum läßt man das Papier etwa zwei Finger breit stehen, macht in dasselbe behufs besseren Überschlagens zollweite Einschnitte, bestreicht dann diesen Rand mit Kleister und klebt Bindfaden und Reifbogen damit fest; durch andre Papierstreifen wird auch die Mittelstange an das Papier geklebt. Oben kommt eine Papierspitze (Nase) an den Drachen und man malt ein Gesicht mit Mund und Augen oder sonst etwas darauf. Ein Bindfaden, der um ein Dritteil länger ist als die Stange, wird an die beiden Enden der Stange gebunden und an jedes Reifende eine Quaste aus Papierzettel gegeben, eine genau so schwer wie die andre, was beim Ausprobieren, indem man den Drachen an dem Faden (der Wage) wagerecht hält, durch Beschneiden oder Anbinden neuer Zettel abgepaßt wird. Zum Schwanz wählt man einen langen Faden und knüpft Papierschnitzel in gleichen Abständen hinein. An das Ende kommt eine große Quaste von Papierschnitzeln und an den Bindfaden der Wage ein andrer Faden, je länger desto besser, zum Steigenlassen. Beim Loslassen wird gegen den Wind gelaufen, sind ihrer zwei, von denen der eine den Drachen anfänglich hoch hält, um so besser. Ist der Drache hoch genug gestiegen, so daß man nicht mehr zu laufen, sondern nur den Faden nachzulassen braucht, so kann man auch Apostel zu ihm hinaufschicken. Das sind Papierstückchen, durch welche der Bindfaden gesteckt wird. Sie schwirren und tanzen im Luftzuge, bis sie oben als Gesandte ankommen.



Gestalt des Drachen.

Die Drachen sollen eine Erfindung der Chinesen sein, bei denen sich noch heutzutage alt und jung mit ihnen belustigt. Die Drachen haben mancherlei kuriose Formen, so daß sie aussehen wie große Raubvögel oder wie Märchendrachen, und statt des Papiers wird dünnes Zeug dazu verwendet und mit lebhaften Farben angemalt. In Spielwarenhandlungen



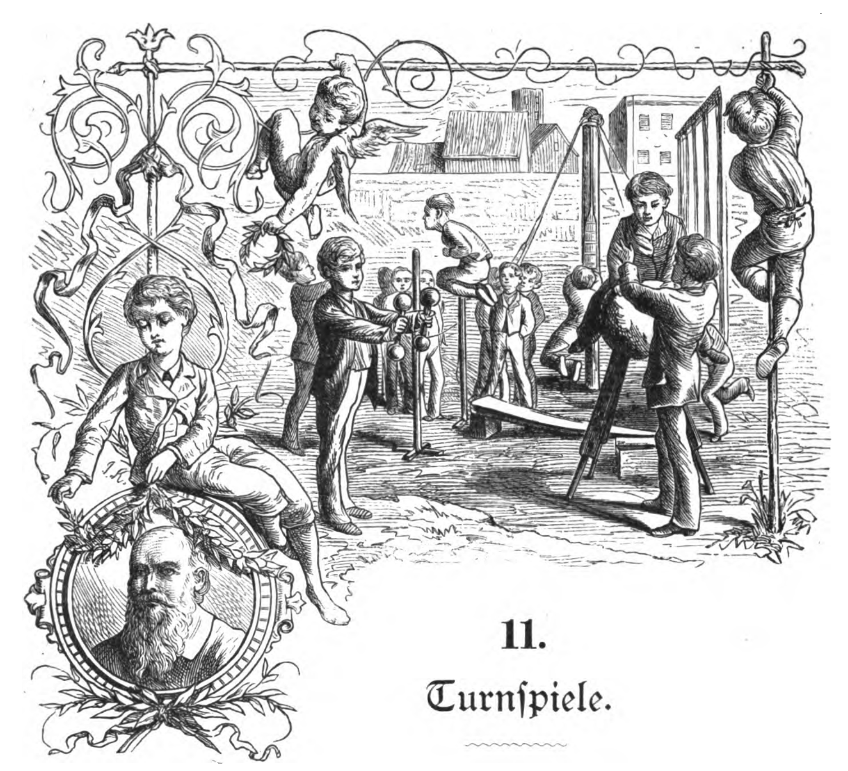
Japanische Drachen.

kann man bei uns gegenwärtig auch dergleichen Drachen zu kaufen bekommen, zum Selbstverfertigen sind sie für Kinder etwas zu schwierig.

Die japanischen Tausendkünstler verstehen es, mit einem Stückchen Seidenpapier ein allerliebstes Spielzeug herzustellen. Sie brechen das Papier in Gestalt eines Schmetterlings, werfen diesen in die Höhe und erzeugen dann durch Fächeln mit dem Fächer, den jeder Japaner bei sich führt, einen Luftzug, durch welchen der Schmetterling sich hebt und senkt und hin und her fliegt, ganz wie es der Künstler haben will, so daß man einen lebendigen Sommervogel zu sehen meint.

256. Das Radreiten ist in neuerer Zeit zu einem Sport der Erwachsenen und einem beliebten Zeitvertreib der Kinder geworden. Die ersten Versuche, ein dazu passendes Fahrzeug zu erfinden und zu erbauen, sind bereits im vorigen Jahrhundert angestellt worden. Das eigentliche zweiräderige Reitrad wurde von dem Franzosen Michaux durch Lösung der Aufgabe, das Gleichgewicht mittels einer Längsstange zu halten, in die Wirklichkeit eingeführt. Für Kinder werden jedoch in der Regel dreiräderige Fahrzeuge dieser Art in Gebrauch genommen. Die Hauptaufgabe beim Radreiten besteht darin, daß man den Körper daran gewöhnt, ruhig im Sattel das Gleichgewicht zu halten. Alles andre wird durch die mechanische Bewegung der Füße zustande gebracht. Man kann in dieser Geschicklichkeit allmählich so weit kommen, erst mit Benutzung nur eines Fußes und später sogar ohne Anwendung der Füße überhaupt auf einer schiefen Ebene zu fahren. Mittels mannigfacher Bewegung ist es möglich, hierbei ähnliche Figuren wie im Schlittschuhlaufen auszufahren. In der Kunstsprache führt das Zweirad meist den Namen Bicycle, das dreiräderige Fahrzeug den Namen Tricycle.





11.

Turnspiele.

Mit den Turnspielen treten wir in das Gebiet derjenigen Bewegungsspiele ein, welche zum eigentlichen Hauptzweck die Kräftigung des Körpers, insbesondere die Stärkung der Muskeln haben. Neben solcher Leibesübung geht als anregender Spieltrieb der Wetteifer her, welcher die Lust erweckt, den Partner an Leistungskraft zu überbieten. Indessen wird auch bei diesen Spielen nicht etwa immer der Kräftigste im Wettkampf den Sieg davontragen, sondern häufig auch derjenige, welcher maßvoll und überlegt vorgeht, also sich nicht überstürzt und nicht mehr will als er vermag. Bei Betrachtung der für Knaben angemessenen Turnspiele, welche in ihrer genaueren und weiteren Entwickelung allerdings einem andern Gebiete als dem Spiele angehören, gehen wir wieder von den einfacheren Beschäftigungen, meist ohne besondere Hilfsmittel ausgeführt, zu den schwierigeren Leistungen über, welche in der Regel mit einem Gerät oder an einer besonderen Vorrichtung getrieben werden.

1. Freie Kraftübungen.

257. Die lebendige Mühle oder **Tellertreiben.** Zwei Knaben von ziemlich gleicher Größe, Schwere und Stärke häkeln mit ausgestreckten Armen die Hände ineinander, stellen die Fußspitzen dicht zusammen, lehnen sich so

weit zurück als möglich und trippeln dann rasch mit den Füßen, indem sie sich schneller und schneller im Kreise drehen.

258. **Holzsägen.** Sich einander gegenüberstehend, fassen zwei Knaben sich so bei den Händen, daß diese kreuzweise übereinander zu liegen kommen. Nun ziehen sie abwechselnd mit den rechten und linken Händen hin und her und nennen das Holzsägen.

259. **Zwei Mann tragen.** Will ein Knabe zwei seiner Kameraden emporheben. die etwa von seiner Größe oder etwas kleiner sind, so stellt er sich zwischen beide. Zu seiner rechten Hand stehe A., zu seiner linken B. Er bückt sich, greift mit der rechten Hand hinter dem Rücken hinweg und läßt sich B.s rechte Hand geben; in gleicher Weise mit seiner linken Hand (die rechte Hand A.s). Jene beiden läßt er mit den freien Händen über seinem Genick herübergreifen und sich fest an den Oberarmen fassen. Nun richtet er sich langsam auf, so wird er beide vom Boden emporheben und ohne Schwierigkeiten tragen können. Bei allen Gelegenheiten, wo er etwas Schweres zu heben hat, ist es ratsam, den Atem an sich zu halten und dabei weder zu sprechen noch zu lachen.

260. **Das Fischspiel.** Die Knaben stellen sich in zwei gegenüberstehenden Reihen schnurgerade nebeneinander auf; je zwei, die einander gegenüberstehen, reichen sich die Hände, wodurch die sogenannte Wasserstraße gebildet wird. Ein Knabe, der den Fisch vorstellt, wird in die Wasserstraße gebracht und fortgeschnellt, indem die andern ihn emporwerfen und wieder auffangen. Die ganze Wasserstraße ist in fortwährender Bewegung, während beide Reihen sich gleichmäßig seitwärts fortbewegen.

261. **Hände auf den Rücken.** Die Hände werden mit den inneren Flächen dicht aneinander gelegt, die Fingerspitzen nach unten, die Daumen nach dem Rücken zu. Dann hebe und wende allmählich die Hände in der Weise, daß zuletzt die Fingerspitzen zwischen den Schultern und den Daumen nach außen zu liegen kommen. Die Handflächen müssen dabei immer geschlossen bleiben. Es ist dies ein schweres Stück Arbeit und wird nicht am ersten Tage gelingen. Wer es aber oft versucht, bringt es mit der Zeit wohl fertig, weitet dadurch seine Brust und macht seine Arme gelenkig.

262. **Die Daumenprobe.** Ein Tisch wird gegen die Wand gerückt, so daß er sich nicht weiter zurückschieben läßt, die Tischkante mit dem Daumen der einen Hand festgefaßt und mit beiden Füßen ein Stück zurückgetreten, bis der Körper in eine schräg vorgebeugte Lage kommt.

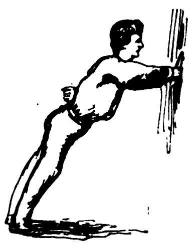


Dann gibt man sich mit dem Daumen einen solchen Schwung rückwärts, daß man wieder gerade steht. Allmählich vergrößert man den Abstand der Füße von der Tischkante ebenfalls.

263. **Die Fingerprobe.** Beide Zeigefinger werden mit den Spitzen aneinander gehalten und auf die Brust gelegt. Man fordert einen Kameraden

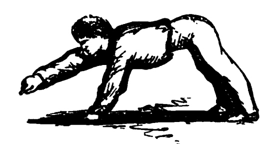
auf, zu zeigen, daß er stärker sei, indem er die Finger auseinander zieht; macht es ihm aber zur Bedingung, daß er dich dabei an den Armen faßt. Er wird nicht leicht im stande sein, es zu thun.

264. Der Mauerschwung. Man stelle sich etwa anderthalb Schritt von einer glatten Wand entfernt, halte die Füße geschlossen und den Körper straff; dann falle man mit dem Körper so gegen die Wand, daß man sich auf eine vorgehaltene Hand stützt. Die andre Hand hält man dabei auf den Rücken. Danach gibt man sich mit der Hand einen kräftigen Stoß von der Wand ab, so daß man wieder gerade zu stehen kommt. Geht diese Übung gut von statten, so tritt man ein wenig weiter zurück und versucht es auch von diesem Standpunkte aus, und so rückt man nachmals immer etwas weiter rückwärts, bis man fast die Länge des eignen Körpers erreicht hat.


Mauerschwung.

265. Fußwerfen. Ein kleines Brettstückchen oder ein altes Buch fasse man zwischen die Spitzen beider Füße, indem man dabei steht. Man werfe nun mit den Fußspitzen das Buch aufwärts und setze dies so lange fort, bis es gelingt, dasselbe über den Kopf zu werfen.

266. Auf dem Kreidestrich. Ein gerader Kreidestrich wird auf dem Fußboden oder im Zimmer auf eine Dielenfuge gemacht, hierauf werden beide Fußspitzen an den Strich gesetzt, die Kniee gebeugt, ohne die Hände dabei zu gebrauchen. Das Aufrichten geschieht in derselben Weise ohne Beihilfe der Arme und Hände und ohne mit den Fußspitzen jene Linie zu verlassen. Eine zweite Übung ist: von demselben Stande aus der Länge nach sich auf den Rücken zu legen und mit über die Brust gekreuzten Armen wieder aufzurichten. Drittens: Beide Fußspitzen an den Strich gehalten und auf die linke Hand gestützt, den Körper so weit wie möglich ausgedehnt. Mit der rechten Hand wird dabei ein Strich an die äußerste Grenze, bis zu welcher man reichen kann, gemacht. Dann wird der Körper aufgerichtet. Als Hauptbedingung gilt aber dabei, daß der Boden mit keinem andern Teile des Körpers berührt werden darf als mit der linken Hand, und daß die Fußspitzen die Linie nicht verlassen dürfen. Viertens: Beide Füße werden so auf den Strich gestellt, daß sie mit gegeneinander gerichteten Fersen auf dem Strich entlang stehen. Es wird ein Arm unter dem Knie derselben Seite durchgesteckt und mit der Hand so weit wie möglich hinausgegriffen und dort ein Strich gemacht. Wer am weitesten reichen kann, ist Sieger.


Der entfernte Punkt.


Auf dem Kreidestrich.

267. Eisenstabübung. Ein Eisenstab von halber Meterlänge wird zunächst am oberen Ende bei wagerecht ausgestrecktem Arm mit Daumen und

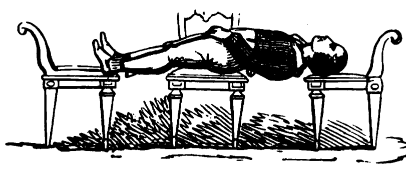
Zeigefinger gefaßt, dem Stab ein Ruck aufwärts gegeben und wieder mit jenen beiden Fingern festgehalten und dies so lange fortgesetzt, bis man ihn am untersten Ende hält. Der Stab muß etwas senkrecht gehalten werden.

268. Von der Brust zum Munde. Die Entfernung vom Ellbogen bis zur Spitze des Mittelfingers wird abgemessen und die abgemessene Stelle fest mit der geschlossenen Hand umfaßt, den Arm dabei stets im rechten Winkel gehalten, die Fingerspitzen nach oben liegend, die Knöchel unten, den Stab an der Brust. Der Mittelfinger muß gerade auf der bezeichneten Endstelle der abgemessenen Länge des Stockes liegen. Ohne den Kopf zu bücken, versuche nun mit dem freien Stabende den Mund zu berühren, wobei sich nur das Handgelenk drehen darf.



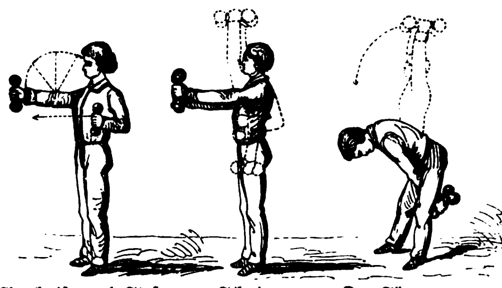
Von der Brust zum Munde.

269. Der Scheintote. Drei Stühle werden in eine Reihe gesetzt, auf einen Stuhl kommt der Kopf, auf den entgegengesetzten kommen die Fersen zu liegen, auf dem mittelsten ruht der übrige Körper. Die Beine sind dicht aneinander geschlossen, die Hände an die Schenkel gedrückt, das Kinn wird angezogen, der Atem bei geschlossenem Munde so in möglichst steifer Lage angehalten. Darauf läßt der Ausgestreckte von einem Kameraden den Mittelstuhl unter sich wegziehen und bleibt so lange steif liegen, bis jener den Stuhl von der entgegengesetzten Seite her wieder unter ihn geschoben hat.



Der Scheintote.

270. Hantelübungen. Eine sogenannte Hantel besteht aus zwei eisernen Kugeln, welche durch einen schwach gebogenen Eisenstab verbunden sind. Je kleiner die Knaben sind, welche sie benutzen wollen, desto leichter werden auch die Hanteln gewählt, doch dürfen sie nicht vor dem zwölften Jahre vorgenommen werden, und auch dann nur ab und zu, also ausnahmsweise. Für jede Hand gehört eine derselben. Sie sind sehr geeignet, Armkraft und Ausbildung der Brust zu befördern.



Armkreisen und Stoßen. Schwingen. Der Sägemann.

Beim Armkreisen wird die Hantel mit der Hand gefaßt und dann mit dem Arm ein Kreis beschrieben; beim Armbeugen streckt man den Arm geradeaus und biegt den Vorderarm bis zum rechten Winkel nach der Brust zu. Beim Armstoßen ruht zunächst der Oberarm am Körper, der Unterarm ist im rechten Winkel nach vorn gerichtet, dann wird die Hantel nach vorn

gestoßen, so daß der Arm eine wagerechte Linie bildet. Stellt man sich mit gespreizten Beinen, richtet den Körper zunächst gerade auf, hebt die Arme gestreckt senkrecht empor und schlägt dann mit den Hanteln zwischen den Beinen hindurch, indem man den Körper dabei beugt, so macht man den sogenannten Sägemann. Um die Hanteln zu schwingen, läßt man zunächst die Arme an beiden Körperseiten herabhängen, zieht sie dann bis zur Brusthöhe hinauf, stößt wagerecht nach vorn und dann senkrecht empor über den Kopf. Beim Stampfen beugt man den Körper nach vorn und stößt abwechselnd mit der einen Hantel nach unten, während man die andre hinaufzieht. Neuerdings hat man besondere Vorrichtungen erfunden, die aus Seilbändern, Ringen, Steigbügeln, Schwebereck und Schaukel bestehen und an denen eine große Anzahl der vorhin aufgezählten Übungen ausgeführt werden können. Zum Befestigen derselben sind zwei kräftige Eisenhaken erforderlich, welche man in einen Balken der Zimmerdecke einschraubt.

2. Klettern und Springen.

271. Das Klettern. Ein tüchtiger Knabe kann auch tüchtig klettern, fallen darf er aber niemals. Er fängt es klein an und bringt es allmählich höher als alle andern Leute, Türmer und Dachdecker ausgenommen. Zum Anfange ist ein Knotenseil hübsch, um die Kraft der Arme zu stärken. Es ist droben an einem Querbalken oder Baumast befestigt und in Abständen von je etwa einer halben Elle sind Knoten eingeknüpft. Diese gewähren bequemen Anhalt, wenn man mit einer Hand um die andre weiter greift. Zugleich klammern sich anfänglich auch beide Füße an einem Knoten fest. Läßt die Kraft nach, so verfährt man beim Herabgleiten in derselben Weise. Man hüte sich aber, das Seil rasch durch die Hände gleiten zu lassen, weil sonst das rasch durchgleitende Seil die Hände empfindlich beschädigen würde.

Geht das Klettern am Knotenseil gut, so wird es am glatten Seile weiter geübt. Dies hängt ebenso lose herab wie jenes, nur oben ist es festgebunden. Zum Anfang nimmt der Kletterer die Füße zu Hilfe. Er läßt das Seil über die Oberseite des linken Fußes gehen, tritt mit dem rechten seitwärts darauf und klemmt das Seil dadurch fest, daß er auf dieser Verschlingung stehen kann, um auszuruhen. Hierbei begnügt man sich aber nicht, sondern übt sich so lange, bis man bloß mit Hilfe der Hände am Seile emporklimmen und sich auch wieder langsam herunterlassen kann.

Nach dem Seilklettern wird es an der glatten, feststehenden Stange versucht, die gerade nicht stärker ist, als daß man sie mit der Hand umspannen kann. Eine Hand greift nach der andern höher und die Beine klammern sich ebenfalls fest, schieben unten nach, während die weiter greifende Hand zieht. Wer die glatte Stange glücklich hinauf kommt, versucht es dann auch am Maste. Hierbei kann die Hand nicht mehr umspannen, sondern die Arme und Beine müssen es thun; dieses Kunststückchen stärkt alle Glieder und kann bei Gelegenheit von sehr guten Diensten sein. Gilt es, im Freien auf einen Baum zu klettern, so sieht man sich von unten die Sache erst genau

an: an welcher Stelle wohl die Äste am bequemsten zu erreichen und wo zwischen ihnen durchzukommen ist. Die Knorren und Auswüchse dienen den Füßen zu Stützpunkten, die Zweige, sobald diese erreicht sind, zu Haltpunkten für die Hände. Dabei achtet der Kletterer sorgsam darauf, ob er es mit einem gesunden, frischen Aste zu thun hat oder mit einem schadhaften, kranken, der brechen könnte. Noch mehr Vorsicht als beim Hinaufklimmen ist aber beim Herabklettern nötig. Keine Hand darf dabei früher losgelassen werden, als bis die andre wieder einen festen Anhaltepunkt hat. Das Herablassen an Zweigen muß man vermeiden, denn von oben herab täuscht sich das Auge gar zu sehr über die Entfernung vom Boden, und das Herabspringen auf den unebenen Waldboden kann leicht gefährlich werden.

Eine interessante Belustigung ist auch das Klettern an einem Brette hinauf. Man lehnt das glattgehobelte Brett schräg gegen eine Wand, etwa in einem Winkel von 30 Grad, und sorgt dafür, daß es unten eine sichere Gegenlage hat, so daß es nicht abrutschen kann. Die Füße werden nun mit den Sohlen flach auf das Brett gestellt und mit den Händen beide Kanten des Bretts gefaßt. Dann rücken Hände und Beine abwechselnd höher. Durch Übung bringt es ein geschickter Knabe dahin, daß er das Brett steiler und steiler lehnen kann, bis es fast senkrecht steht.

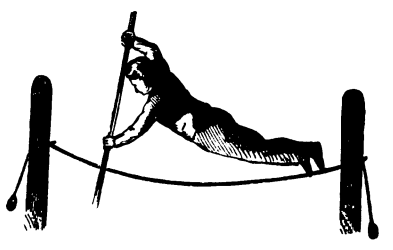
272. Das Maikraxeln. Wenn der Schnee geschmolzen ist und die Bäume grünen, werden mehrere Fichten- oder Tannenstämme zum Kraxeln (Klettern) zubereitet. Vorher werden sie gehörig mit Seife geschmiert und dann in den Boden gestellt. Am Gipfel derselben befinden sich die Preise. Nun fängt das Klettern an. Nachdem sich ein Knabe die Füße mit Asche bestreut hat, versucht er emporzuklettern und den Gipfel des Baumes zu erreichen; verlassen ihn aber seine Kräfte, so daß er nicht weiter mehr hinauf kann, dann trachtet er, natürlich unter schallendem Gelächter der andern, wieder herunter zu kommen, um einem andern Kletterer (Kraxeler) Platz zu machen. Wer den Gipfel erreicht hat, nimmt sich seinen Preis mit herab. So in Österreich. Sonst nennt man diese Volksbelustigung das „Mastbaumklettern".

273. Freispringen. Es wird ein Graben gemacht, der an der einen Seite 2 m, an der andern $^2/_3$ m breit, gegen $^2/_3$ m tief und zur Hälfte mit weichem Sand oder mit Lohe ausgefüllt ist. Die Springer versuchen zunächst an der schmalen Stelle ohne Anlauf hinüber zu schnellen, an den breiteren Stellen nehmen sie einen Anlauf von etwa zwölf Schritten. Sie beginnen mit dem Anlaufen in mäßigem Trab und steigern die Schnelligkeit, je näher sie dem Graben kommen. Beim Abspringen suchen sie sich mit beiden Beinen gleichzeitig einen Schneller zu geben. Noch wichtiger ist es aber, auf das Niederspringen zu achten. Wer bei demselben auf die Fersen aufstampft, kann sich schwer verletzen. Der Körper muß dabei ein wenig nach vorn, darf aber niemals rückwärts gebogen sein. Beide Füße müssen sich beim Niederspringen schließen und gleichzeitig mit den Spitzen und den Ballen den Boden berühren. Dabei müssen die Kniee zwar federnd etwas gebogen, aber doch kräftig genug angespannt sein, daß der Körper nicht etwa zusammengestaucht wird. Sehr wichtig ist dies etwa von oben nach der Tiefe.



274. Am Springel. Es werden zwei Pfosten errichtet, welche in regelmäßigen Zwischenräumen durchbohrt sind, damit in diese Öffnungen Pflöcke gesteckt werden. Die untersten Löcher sind etwa in Kniehöhe über dem Boden, die höchsten mannshoch. Man legt das bekannte Schwungseil, welches an beiden Enden mit Sandsäckchen beschwert ist, zunächst auf die untersten Pflöcke, stellt sich einen Schritt davor und schnellt mit beiden Füßen gleichzeitig abstoßend darüber. Beim Aufspringen müssen die Füße geschlossen sein und gleichzeitig den Boden mit den Zehen oder Ballen treffen. Sowie man die Höhe des Springseils steigert, nimmt man auch einen weiteren Anlauf.

275. Stabspringen. Noch höher und weiter als mit freiem Sprunge kann man mit Hilfe einer Springstange kommen, die etwa nur $^3/_4$ m länger sein muß als der Springende, dabei fest und stark genug, um die ganze Körperlast zu tragen. An dem unteren Ende bringt man einen Eisenstachel mit Beschlägen an. Eine Hand wird oben in Kopfhöhe angesetzt, die andre in der Höhe der Hüfte. Wenn man die linke Hand zu unterst setzt, so muß man auch beim Springen mit dem linken Fuße abstoßen. Faßt man mit der rechten Hand zu unterst, so stößt auch der rechte Fuß ab. Etwas Übung erfordert es, daß man stets beim Aufspringen die Stange in den Boden einsetzt und gleichzeitig abspringt. Am meisten ist darauf zu achten, daß während des Aufschwingens die Stange an den Körper angezogen wird. Man darf nicht die Arme steif halten, sonst entfernt sich die Stange vom Körper, man muß vielmehr letztere festfassen und sich auf sie stützen. Springt man über das Springseil, so läßt man entweder die Stange fallen, sobald der Niedersprung beginnt, oder man nimmt sie mit.



Stabspringen.

Für Völkerschaften, die sich vorzugsweise mit Jagen beschäftigen, hat eine tüchtige Übung mit der Springstange großen Wert, da sie mit Hilfe derselben über Wassergräben und Klüfte hinwegsetzen können. Springübungen sind deshalb z. B. bei den Burjäten am Baikalsee in Ostasien zu besonderen Vergnügungen geworden. Die Burjäten springen dabei mit dem Springstock gegen einen Baumstamm, so daß sie den letzteren mit dem Fuße berühren. Die Stelle, welche der Fuß trifft, wird durch einen Schnitt in die Rinde bezeichnet, und jeder sucht eine Ehre darin, seinen Schnitt am höchsten zu haben.

Ein Springkunststückchen für Knaben, das sich an jeder alten Mauer ausführen läßt, ist folgendes: du nimmst einen Anlauf von einigen Schritten gegen die Mauer und springst mit dem Fuße gegen dieselbe; hierbei stemmst du die Spitze des Fußes gegen die Mauer in einer Höhe von etwa 6 dm und schwingst dich mit dem andern Fuße darüber hinweg, ohne die Stange loszulassen. Umfallen ist verboten!

276. Der Sturmsprung ist ein Hochsprung mit Anlauf, wobei die sämtlichen Springer Gerstäbe mit Fähnchen in der Hand tragen und in gleicher vorgestreckter Richtung halten. So viel Springer, als die Länge des Seiles erlaubt, stehen nebeneinander, die andern als Glieder dahinter. Der Anlauf erfolgt taktmäßig auf das Kommando: „Richt euch! Erstes Glied, marsch!“ Eine Trommel kann allenfalls das Zeitmaß zum Trabe angeben.

277. Der Kreissprung. Bei dieser Übung stehen die Springer Mann hinter Mann zehn Schritte vor dem Seile. Auf den Befehl: „Vorwärts marsch!“ setzen sich alle nach und nach in Bewegung. Im Verlauf des Überspringens bildet die ganze Reihe, indem sie nach dem Übersprung in einem Bogen sich nach rechts oder links um den einen Pfahl wendet, einen Kreis und setzt jeder, etwa fünf Schritte vom andern in der Kreislinie entfernt, von neuem über das Seil. Der Anlauf erfolgt also nicht in gerader Linie, sondern im Halbkreis. Alle Springer bilden einen laufenden Kreis, der auf ein „Halt!“ sogleich still steht. Musik und Gesang gibt dem Ganzen mehr Lebendigkeit und Takt. Es kann damit nach Belieben auch das „Ringstechen“ verbunden werden.

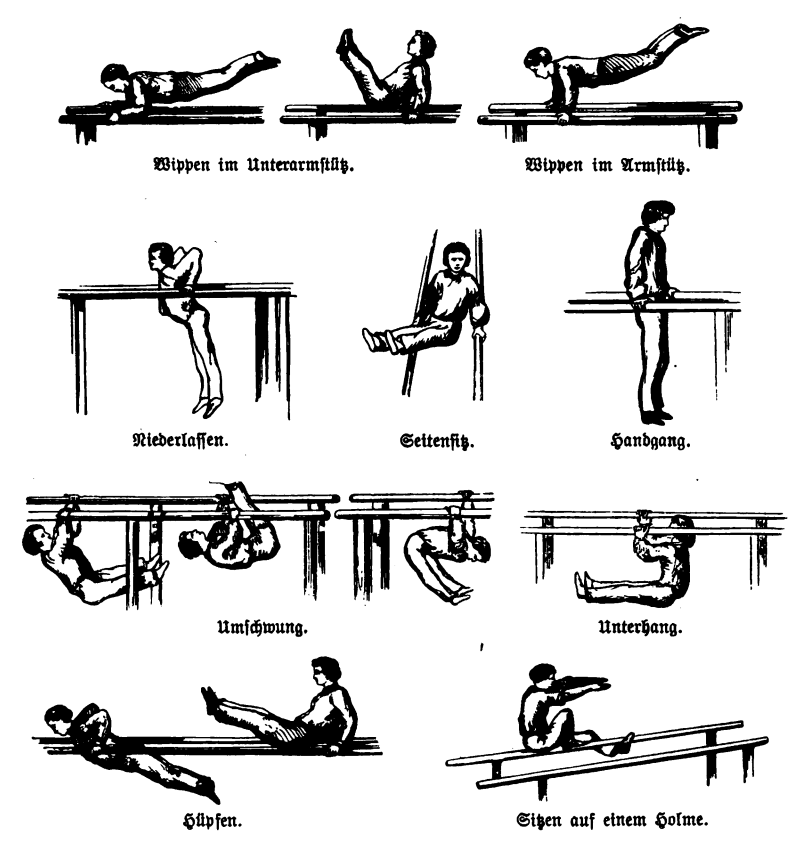
3. Turnspiele am Barren.

Für vierzehnjährige Knaben und für Jünglinge sind die Übungen am Barren sehr zu empfehlen; sie sind ein vortreffliches Mittel, Arme und Hände zu kräftigen und den Brustkorb auszudehnen. Die Barren sind eine ziemlich einfache Vorrichtung auf einem freien Platze, möglichenfalls auch im Zimmer. Barren im Freien werden aus vier kräftigen Pfosten gemacht, die tief genug in den Boden einzusenken sind, daß sie nicht schwanken. Sie sind gewöhnlich $1\frac{1}{4}$—$1\frac{1}{2}$ m hoch über den Boden vorstehend und ungefähr $\frac{2}{3}$ m auseinander. Darauf sind zwei glattgehobelte Hölzer, die man Holmen nennt, wagerecht eingezapft, diese sind 2—3 Finger breit dick, oben abgerundet und 3—4 Finger breit hoch. Die einfachsten Spielübungen, welche sich mit Hilfe dieser gleichlaufenden wagerechten Hölzer vornehmen lassen, sind folgende:

278. Aufheben und Niederlassen. Der Turner stützt sich auf beide Arme, faßt mit jeder Hand einen Holmen, hält die Arme steif (Armstütz) und den Körper hübsch senkrecht gerichtet. Indem er die Arme allmählich einknickt und die Beine nach hinten richtet, läßt er sich so weit wie möglich nieder und bringt sich durch Ausstrecken der Arme wieder in die vorige Lage zurück. Dies wird öfter hintereinander wiederholt und jeden Tag von neuem vorgenommen.

279. Anmunden oder Holmküssen. Man läßt sich aus dem Armstütz ebenfalls nieder, bringt aber gleichzeitig den Körper so weit zur Seite, daß man einmal rechts und ein andermal links mit dem Munde den Holmen dicht vor der Hand berühren kann. Schwieriger noch ist das Anmunden hinter der Hand, bei welchem der Mund den Holmen hinter der Hand berühren muß.

280. Das Wippen kann entweder im Unterarmstütz oder im Armstütz geschehen. Beim Unterarmstütz liegt jeder Arm mit dem Teile von der Hand bis zum Ellbogen auf einem Holmen und die Hände halten letzteren fest. Beide Füße hält man dicht aneinander geschlossen und schwingt sie und gleichzeitig den ganzen Körper vorwärts und rückwärts. Die Arme müssen möglichst unverrückt bleiben. Ist dieses Wippen im Unterarmstütz gut eingeübt, so richtet man sich zum Armstütz und schwingt nun auch in dieser Haltung nach vorn und hinten so hoch, daß die Beine höher als die Holme kommen.



Wippen im Unterarmstütz. Wippen im Armstütz.

Niederlassen. Seitensitz. Handgang.

Umschwung. Unterhang.

Hüpfen. Sitzen auf einem Holme.

281. Seitensitz. Allmählich bekommen die Arme Kraft genug, daß sie ein hohes Wippen und Schwingen mit Leichtigkeit zulassen und man kann zum Seitensitz übergehen. Der Turner wippt dabei tüchtig nach vorn und wirft beide geschlossene Beine so über einen Holmen, daß er auf letzterem sitzt. Er übt dies zuerst nach vorn ein, und zwar nach der rechten Seite hin ebenso tüchtig wie nach der linken. Danach wird der Seitensitz aber auch nach hinten versucht, indem nach jedem Holmen hin hinter der Hand

die Beine übergeworfen werden und der Turner ebenfalls einmal auf dem linken Holmen, ein andermal auf dem rechten sitzt.

282. **Quersitz.** Wenn man beim Wippen die Beine ausbreitet, sobald sie hoch genug sind, und je eins über den Holmen schlägt, so kommt man in den Quersitz. Wer das Überspringen beider Beine über einen Holmen gehörig geübt hat, wird es leicht zum Ausschwung bringen können. Er braucht dabei sich nur einen noch stärkeren Schwung zu geben, so daß er nicht sitzen bleibt, sondern vollends über den Holmen nach außen hinabgleitet. Dabei faßt der Springende den Holmen mit einer Hand und achtet darauf, daß er, wie stets beim Springen, mit beiden Fußspitzen gleichzeitig zu Boden kommt. Geschieht der Ausschwung nach rechts, so faßt die linke Hand den Holmen; geschieht er nach links, so faßt ihn die rechte Hand. Der Ausschwung kann sowohl nach vorn wie auch nach hinten ausgeführt werden.

283. **Handgang.** Die bisherigen Übungen waren in der Art ausgeführt worden, daß der Turner an derselben Stelle der Holmen verblieb; rückt er aber mit steifen Armen auf den Holmen vorwärts und rückwärts, indem er eine Hand um die andre vorwärts setzt, so hat er den Handgang im Armstütz ausgeführt. Schwieriger wird die Übung, wenn dabei der Körper niedergelassen zwischen den eingeknickten Armen ruht. Ebenso kann es im Unterarmstütz ausgeführt werden.

284. **„Die ruhende Seejungfer".** Schlägt der Turner die Beine nach hinten zurück und grätscht sie über den Holmen, so daß auf jedem derselben ein Fuß hängt, wobei er die Brust möglichst gerade und die Arme steif im Armstütz hält, so nimmt er eine ähnliche Stellung ein, wie eine Wasserjungfer (Libelle), die eben der Puppe entschlüpft. Läßt sich der Turner in der vorigen Stellung mit den Armen nieder, die Hände möglichst weit nach vorn gestreckt und mit dem ganzen Körper tief nach unten hängend, so entsteht die schwebende Seejungfer.

285. **Das Auslegen** ist eine ähnliche Stellung. Hierbei setzt sich der Turner auf einen Holmen, die Beine nach innen, schiebt die Fußspitzen unter den gegenüberstehenden Holmen und hält sich mit denselben dort fest; dann biegt er den Oberkörper möglichst weit nach hinten, beachtet aber hierbei die Vorsicht, daß er den Atem anhält, den Mund schließt und das Kinn an die Brust drückt.

286. **Sitzen auf einem Barren.** Um auf einem Holmen allein zu sitzen, z. B. links, schlingt man den linken Fuß von unten nach außen um den Holmen, setzt das rechte Bein ins Knie zusammengezogen darauf, daß die Fußsohle auf den Holmen zu stehen kommt, und streckt beide Arme wagerecht nach vorn aus.

287. **Der Halbmond.** Das Wippen läßt noch mehrere Veränderungen zu, die besondere Namen erhalten haben, z. B. den Halbmond. Dieser wird in der Weise ausgeführt, daß man im Armstütz sich schwingt, dann die Beine zunächst links vor die Hand über den Holmen bringt, von hier aus zurück und rückwärts links hinter die Hand. In gleicher Weise macht man auch den Halbmond rechts.

288. **Die Schlange** macht man durch das Schwingen der Beine erst über den Holmen links vor die linke Hand und von hier aus nach rechts hinten, dann von rechts vorn nach links hinten.

289. **Die Schere** ist schwieriger als „Halbmond“ und „Schlange“. Der Schwingende wirft zunächst die Beine nach vorn, über jeden Holmen eins, dann nach hinten; sowie sie hinten aber hoch genug sind, daß sie sich ein Stück über dem Holmen befinden, wendet er den Körper, so daß das rechte Bein über den linken Holmen und das linke über den rechten zu liegen kommt. Dann wendet er auch den Oberkörper und wechselt die Hände, so daß er jetzt mit dem Gesichte nach dem entgegengesetzten Ende des Barrens gekehrt ist.

290. **Der Umschwung.** Die leichteste Art des Barrenumschwingens ist die im Unterhang. Der Turner faßt die Holmen von unten und außen an, hebt dann die Beine und schwingt sie nach vorn über den Kopf. Er schlägt so in der Luft einen Purzelbaum, wie er es auf dem weichen Rasen längst schon gekonnt hat.

291. **Der Umschwung im Unterarmstütz.** Bei diesem schwingt sich der Knabe zunächst tüchtig, bis er Schwungkraft genug erhalten hat, nach hinten sich zu überschlagen. Er läßt dabei die Arme über den Holmen gleiten, so daß er die letzteren mit ihnen umfaßt, mit jedem Arm einen Holmen, schwingt die Füße hoch, überschlägt sich und setzt die Füße vorn wieder nieder. Um nicht mit den Beinen auf die Holmen zu schlagen, führt er diesen Umschwung am Ende des Barrens aus.

292. **Der Umschwung aus dem Armstütz** ist schon sehr schwierig. Er kann nur von einem sehr geübten Turner ausgeführt werden und erfordert ebensoviel Stärke des Armes wie Mut, weshalb er auch wohl der „Mutschwung“ genannt wird. Es ist aber auch sehr große Vorsicht dabei nötig, da er leicht schlimme Verletzungen herbeiführen kann.

4. Turnspiele am hölzernen Pferd.

Das hölzerne Pferd ist ein rundes Stammstück von Pferdelänge, unten mit vier starken Beinen fest im Grunde befestigt, daß es nicht wankt. Dieses Gerät hat zwei Leisten querüber, welche den vorderen und hinteren Sattelrand darstellen. Um Verletzungen zu verhüten, wird der Rücken des Rosses und der Sattel auch wohl gepolstert, mit Stroh und grobem Linnenzeug.

293. **Aufschwingen in den Sattel.** Man stellt sich an eine Seite des Rosses, faßt mit jeder Hand einen Sattelrand und schwingt sich hinauf, so daß der Leib auf den steifen Armen ruht und die Beine leicht an der einen Seite herabhängen. Der Oberkörper wird aufrecht gehalten und die Kniee gerade. Dann läßt man sich wieder hinab und wiederholt dasselbe Stück mehrere Male. Beim Abspringen achtet man darauf, daß man jedesmal auf beide Fußspitzen zu stehen kommt, nie auf die ganzen Fußsohlen oder gar auf die Fersen.

294. **Aufsitzen mit gespreizten Beinen.** Das Aufschwingen geschieht wie vorher, nur wird dabei das rechte Bein so hoch gehoben, daß es mit dem linken einen rechten Winkel bildet, und dann sind beide Beine so weit wie möglich zu spreizen. Ist dies durch mehrmaliges Wiederholen gelungen, dann schwingt man sich abermals mit gespreizten Beinen empor, ruht auf den Armen einen Augenblick, schlägt das rechte Bein über den Sattel, indem man die rechte Hand lüftet. Beim Abspringen wird mit der linken Hand der vordere Sattelrand ergriffen, die rechte Hand auf den Sattel gestützt, der Körper gehoben und mit steifen Beinen emporgeschwungen. So wird zum Grunde auf die Fußspitzen niedergesprungen, indem man sich dabei mit der rechten Hand am Sattel hält.

295. **Das Schwingen im Sattel.** Mit den Händen an den Sattelrändern am Pferde emporspringen, der Leib ist etwas vom Pferde abzuhalten; dann niederlassen an den Armen, ohne bis zur Erde zu kommen, und abermaliges Emporziehen, in den Sattel setzen, mit den beiden Händen den vorderen Sattelrand fassen und den ganzen Körper mehrere Male hoch aufheben und dabei vor- und rückwärts schwingen. Schließlich werden die Füße über dem Rücken des Pferdes gegeneinander geschlagen.

296. **Knieübungen.** Beim Aufschwingen ist zunächst das rechte und dann das linke Knie auf den Sattel zu bringen, zuletzt wird es mit beiden Knieen und mit beiden Fußspitzen versucht. Zuletzt kniet man mit beiden Knieen querüber auf den Sattel, lehnt sich nach der Seite gut vor und springt auf, so daß man mit beiden Füßen auf den Sattel zu stehen kommt.

297. **Das Schwingen vor und hinter den Sattel.** Hinter dem Sattel sitzend, faßt man mit der linken Hand den vorderen Sattelrand und mit der rechten Hand den hinteren, hebt den Körper auf den Armen empor und schwingt ihn rings um das Pferd nach vorn, auf das Genick des Rosses, wechselt dann die Hände und schwingt sich in derselben Weise wieder zurück.

298. **Das verkehrte Aufsetzen.** Das Anfassen des vorderen Sattelrandes mit beiden Händen, Emporheben des Leibes und kräftiges Aufwärtsschwingen desselben, so daß er wagerecht liegt; dabei Umwenden des Leibes und Wechseln der Füße, so daß der rechte Fuß links, der linke rechts und man beim Niedersetzen verkehrt in den Sattel kommt. Indem man nun mit beiden Händen den hinteren Sattelrand faßt und dasselbe Stück wiederholt, gelangt man in den früheren Sitz zurück.

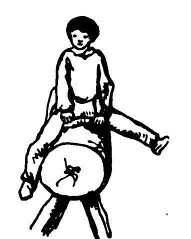
299. **Aufsetzen, Durchstecken und Zurückziehen des Beines.** Beim Emporziehen wird das rechte Bein zwischen den Armen hindurch auf den Sattel gesteckt, sodann zwischen den Armen hindurch zurück zur Erde, wobei das linke Bein ruhig herabhängen bleibt. Dem folgt das Durchstecken und Zurückziehen mit dem linken Beine.

300. **Aufschwingen und Aufsetzen** vor und hinter den Sattel, wie Damen auf dem Pferde zu sitzen pflegen. Beim Aufsetzen mit gekreuzten Beinen faßt man die beiden Sattelränder wie gewöhnlich, schwingt sich empor und kreuzt droben die Füße, steckt die Beine zwischen den Armen während des Sprunges durch und kommt so auf die entgegengesetzte Seite zur Erde nieder.





Aufsteigen.



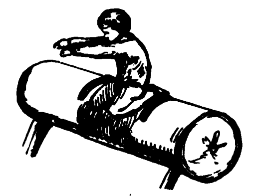
Aufsitzen.



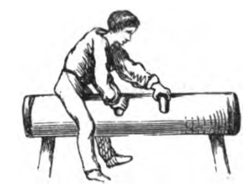
Aufs Knie springen.



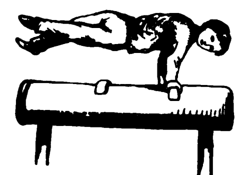
Auf beide Füße springen.



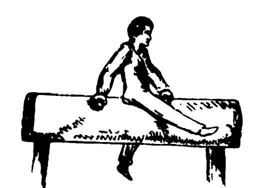
Im Sattel aufspringen.



Hinter den Sattel springen.



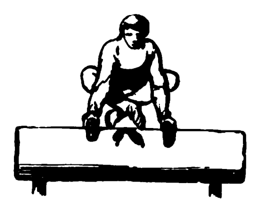
Umdrehen.



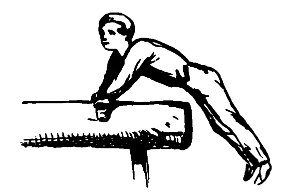
Beindurchstecken.



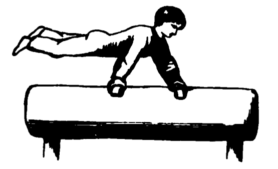
Damensitz.



Sprung mit gekreuzten Füßen.



Hinten abspringen.



Schwung über das Pferd.

Übungsspiele am hölzernen Pferd.

301. **Schwingen mit gestreckten Beinen** frei über das Pferd. Man nimmt einen kurzen Anlauf, faßt mit jeder Hand einen der Sattelränder und schwingt sich mit gestreckten Beinen frei über das Pferd.

Zum Herabspringen auf der hinteren Seite des Pferdes setzt man sich vorher rittlings hinter den Sattel, faßt den hinteren Sattelrand mit beiden Händen, hebt sich empor und springt dann herab.

5. Turnspiele am Reck.

Für das Jünglingsalter sind die Übungen am Reck ebenso kräftigend und vorteilhaft wie die am Barren. Daß einzelne gefährlich werden können, wenn sie verfrüht und ohne die nötige Vorsicht gewagt werden, ist begreiflich, sowie jemand ebensowohl die Treppe oder von der Leiter herabfallen kann, wenn er es danach anfängt.

Das Reck besteht aus zwei starken Pfosten, die so fest in den Grund eingesenkt sind, daß sie nicht wanken. Oben querüber ist eine glatte runde Stange aus Eschenholz von 2—3 Fingerbreite Dicke, so hoch, daß man sie vom Boden aus nur durch einen leichten Sprung mit den Händen erreichen kann. Diese Stange muß hübsch glatt sein, um gut angefaßt werden zu können, und darf keine Astkanten enthalten, damit sie nicht bricht.

302. **Das Auf- und Abziehen.** Zunächst faßt man die Stange dabei im Untergriff an, bei welchem die Hände unten an die Stange gelegt werden und die Daumen nach außen gerichtet sind. Man zieht sich dann langsam so weit in die Höhe, daß man über die Stange hinwegsehen kann, und läßt sich wieder nieder, ohne dabei die Füße auf den Boden zu setzen. Das wiederholt sich so oft, als die Kraft ausreicht. Nachher wird das Aufziehen und Niederlassen auch im Aufgriff gelernt. Dabei fassen die Hände die Stange von oben; beide Daumen sind nach innen sich zugekehrt.

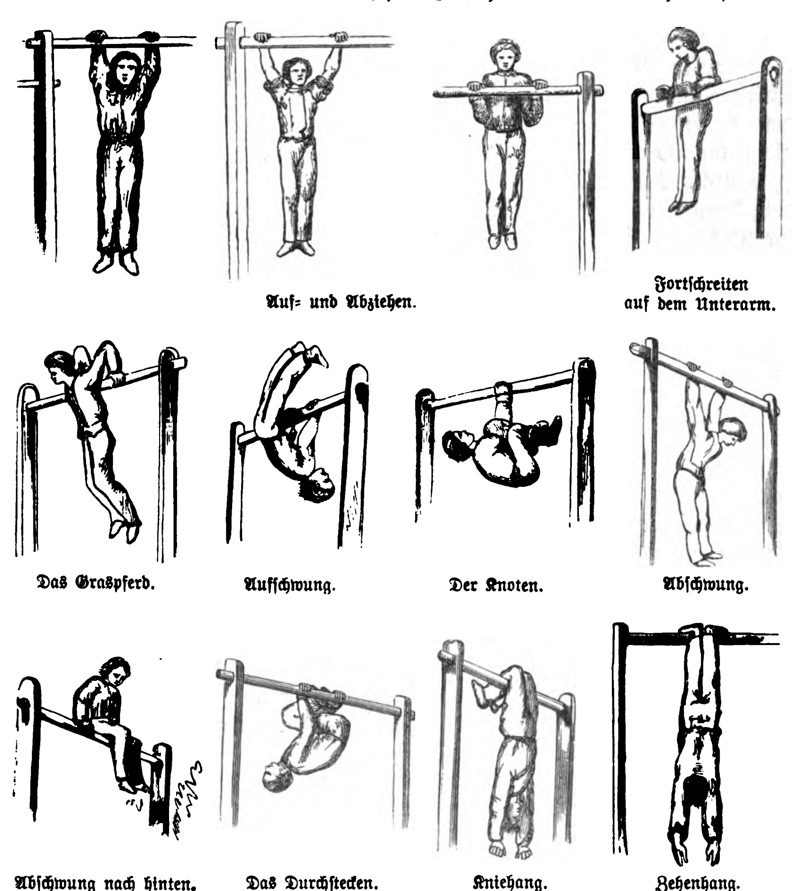
303. **Das Fortschreiten** auf dem Unterarm oder das Hangeln wird zunächst mit gestreckten Armen im Untergriff geübt, dann auch im Zweigriff mit festgekrümmten Armen. Bei letzterem greift die eine Hand von der linken Seite die Stange an, die andre von der rechten Seite. Man zieht sich empor, daß das Gesicht bis zur Stange kommt, greift dann mit einer Hand so hoch nach der andern weiter und wandert auf diese Weise ebenso vorwärts bis zum Ende der mannslangen Stange wie rückwärts.

304. **Hangeln im Ellbogengelenk,** bei welchem man sich wie ein Maikäfer am Faden mit beiden Armen forthilft. — Schwieriger ist es dagegen, den Körper in der Mitte der Unterarme auf die Reckstange zu stützen und so auf derselben fortzuwandern. Das schwierigste Weiterwandern geschieht als Graspferd (Heuschrecke). Dabei liegt der Rücken an der Reckstange und die nach hinten gebogenen Arme fassen letztere mit den Händen in der Weise, daß die Finger nach vorn gerichtet, die Daumen nach innen gekehrt sind.

305. **Der Knieaufschwung** ist die leichteste Art des Aufschwingens auf die Reckstange. Man faßt zunächst die Stange und schwingt dann die Füße so hoch empor, daß man ein Bein zwischen beiden Armen hindurch über die Stange stecken kann. Mit dem noch freien Fuße schwingt man kräftig rückwärts.



Dadurch kommt der Körper in die Höhe und man reitet zunächst auf der Stange. Wem es zu schwer fällt, mit Auf- oder Untergriff sich so hoch zu schwingen, der versucht es zuerst mit dem Zweigriff. Er kehrt dabei der einen Säule den Rücken zu und sieht nach der andern, hebt sich und schlingt das eine Knie über die Stange. Mit der einen Hand greift er nun nach der andern Seite des Beines und schwingt sich dann vollends hinauf.



Auf- und Abziehen. Fortschreiten auf dem Unterarm.

Das Graspferd. Aufschwung. Der Knoten. Abschwung.

Abschwung nach hinten. Das Durchstecken. Kniehang. Zehenhang.

306. Das Schwingen an der Reckstange dient als gute Vorübung zum Aufschwung. Die Hände halten die letztere dabei im Aufgriff und die aneinander geschlossenen Beine bringen den Körper in Schwung vor- und rückwärts. Beim Schwingen ziehen die Arme zugleich ein wenig an und verhüten dadurch das Abgleiten.

307. Der freie Aufschwung mit beiden Füßen reiht sich der vorigen Übung an. Die Hände fassen die Stange im Untergriff und ziehen den

Körper kräftig empor. Gleichzeitig heben sich die Beine, bleiben dabei geschlossen und schieben sich an der Stange hinauf und über diese hinweg, während der Oberkörper sich zurückbiegt.

308. **Der Abschwung** nach vorn erfordert viel weniger Kraft. Die Hände fassen die Stange rückwärts, die Daumen nach außen. Der Körper ruht zunächst auf dem Bauche und schwingt sich herab, den Kopf voran. — Beim Abschwung nach hinten fassen die Hände die Stange mit dem Daumen nach innen und den Fingern nach vorn. Der Turner sitzt zunächst auf der Stange und läßt sich langsam rücklings herab, indem er beim Aufspringen auf den Boden auf die Fußspitzen zu stehen kommt. Berührt er den Boden noch nicht und hält mit beiden Händen noch fest, so kann er gleich die folgende Übung ausführen.

309. **Das Durchstecken.** Der Kopf ist nach unten gerichtet. Man zieht den Körper wieder langsam zurück, schiebt ihn zwischen den Armen unter die Reckstange hindurch, ohne die Hände loszulassen, und bringt ihn nach vorn. Dieses Vor- und Zurückschieben wird mehrmals ausgeführt, bis es mit Leichtigkeit geht.

310. **Der hängende Knoten.** Die rechte Hand hält sich an der Stange fest, das linke Bein schlingt sich über dieselbe, so daß das Kniegelenk über dem Ellbogengelenk liegt. Das rechte Bein schlingt sich über das linke; der linke Fuß wird ins rechte Knie geklemmt und die linke Hand faßt den rechten Fuß. Es versteht sich von selbst, daß diese Übung nur dann vorgenommen werden darf, wenn die rechte Hand Kraft genug hat, den ganzen Körper allein zu halten.

311. **Der Kniehang** ist eine andre Art, den Körper aufzuhängen. Der Turner sitzt anfänglich auf der Stange, läßt sich rückwärts hinab, klammert sich mit gekrümmten Knieen fest und läßt die Arme frei herabhängen. Die Schweizer Knaben nennen diesen Hang den „geschundenen Bock“, wahrscheinlich, weil ein geschlachteter Bock in dieser Weise aufgehängt wird, um die Haut abzuziehen. Es gilt bei ihnen derjenige für besonders beherzt, welcher sich in dieser Stellung an einem überragenden Baumzweig über einen Abgrund aufhängt, und die schweizer Sagen erzählen mancherlei von dergleichen tollkühnen Wagehälsen.

312. **Absprung aus dem Kniehang.** Der hängende Turner versetzt sich mittels der Arme und des Oberkörpers in Schwingungen hin und her; kommt er dabei mit dem Kopfe hinreichend hoch, so gleiten die Kniee von selbst ab und er springt auf den Boden, ebenfalls mit beiden Fußspitzen zuerst. Gefährlich dagegen ist es, auf der Stange knieend herabzuspringen. Es kann dies nur von einem sehr tüchtigen Turner gewagt werden.

313. **Der Querhang** entsteht, wenn man über das angehäkelte linke Bein das rechte legt, so daß letzteres über den Fuß des linken geht, und dann die Fußspitze des rechten auf der linken Seite der Stange durchsteckt. Die Arme können dabei losgelassen und über die Brust zusammengeschlagen werden. Nun biegt man den Oberkörper langsam rückwärts und zieht ihn wieder so weit in die Höhe, daß die Stange von der Schulter berührt wird.



Bei dieser Übung muß, wie bei den meisten, der Mund geschlossen und der Atem angehalten werden. Sprechen und Lachen muß man dabei vermeiden.

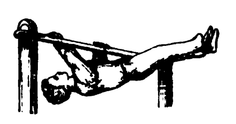
314. **Die Kniewelle** ist die leichteste der sogenannten Wellen. Sie kann ebenso gut mit dem rechten wie mit dem linken Knie ausgeführt werden. Der Turner hängt sich in das eine Knie und setzt sich durch das freie Bein in so kräftige Schwingungen, daß er rings um die Stange herumkommt. Er hält sich dabei mit den Händen fest. Macht er die Schwingungen nach hinten herum, was am leichtesten ist, so faßt er die Stange von der entgegengesetzten Seite; er legt die Hände oben auf dieselbe, die Finger nach vorn, die Daumen nach innen. Führt er dagegen die Kniewelle nach vorn aus, so bringt er die Hände in die entgegengesetzte Lage.

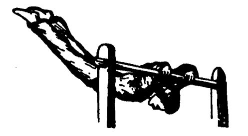
315. **Die Reiterwelle.** Der Turner setzt sich rittlings auf die Stange. Er hat auf jeder Seite derselben ein Bein und schließt beide Beine straff aneinander. Mit den Händen faßt er die Stange, entweder mit beiden vorn oder mit einer vorn und mit der andern hinten. Dann gibt er sich seitwärts einen kräftigen Schwung, so daß er nach der andern Seite wieder heraufkommt und hiernach wieder auf der Stange sitzt.

316. **Die Bauchwelle.** Es stützt sich der Turner auf beide Arme und lehnt mit dem Bauche gegen die Stange; dann krümmt er die Arme etwas, biegt die gestreckten Füße ein wenig nach vorn und gibt sich nach unten einen Schwung, daß er um die Stange herum wieder in die anfängliche Stellung zurückkommt.

317. **Die Rückenwelle** fordert die entgegengesetzte Lage. Der Turner setzt sich zunächst auf die Stange, beide Beine nach einer Seite gerichtet. Nun läßt er sich an der Stange herab, indem er mit dem Rücken an dieser hinabgleitet und in die Ellbogen zu hängen kommt. Die Hände schließt er fest an die Brust und schwingt dann mit geschlossenen Beinen entweder nach vorn oder nach hinten rings um die Stange.

318. **Die Brustwelle.** Der Turner stützt sich zuerst mit beiden Armen auf die Stange und kehrt letzterer die Brustseite zu. Dann läßt er sich bis zur Hälfte der Brust an der Stange hinab und legt die Arme gekreuzt über die Stange, indem er sich dadurch an diese festklammert. Mit den Beinen versetzt er sich nun in Schwung, bis er die Beine von vorn herum hoch genug bringt, um rings um die Stange des Reckes herum zu kommen.


Brustwelle.


Riesenwelle.

Die Riesenwelle endlich, bei welcher man, nur an den Händen festhaltend, sich frei herumschwingt, ist nur für sehr geübte und kraftvolle Turner ausführbar.



12.

Tummelspiele im Wasser.

Die Kunst des Altertums stellte das Wasser gern als eine reizende Jungfrau dar, deren Unterkörper jedoch in einen häßlichen Schlangenleib oder Fischschwanz auslief. Sie wollte mit diesem Sinnbild andeuten, daß zwar das Wasser schön, aber auch gefährlich sei. Jede irdische Annehmlichkeit ist nun einmal von einer widrigen Kehrseite begleitet, und neben der Lust ist meist die Gefahr wie der Schatten neben dem Licht. Indem wir uns Gefahren vorführen, lernen wir die Mittel kennen, sie zu vermeiden. Eine der angenehmsten Erholungen im Sommer gewährt das Baden, und das Schwimmen ist eine wichtige Kunst-Turnübung, auch gleichzeitig ein Mittel zur Erhaltung der Gesundheit. Aber mit beiden sind Gefahren verbunden, die man vermeiden muß, wenn man nicht untergehen will.

1. Baden und Untertauchen.

319. Badezeit. Ehe nicht 3—4 Stunden nach einer genossenen Mahlzeit vorüber, soll man in der Regel nicht baden. Es ist bei vollem

Magen ebenso gefährlich zu baden wie bei körperlichem Unwohlsein. Auf dem Wege zum Bade ist jede Erhitzung zu vermeiden; überhaupt ist es am besten, in kühler Morgen- oder Abendstunde sich in der Flut zu erlaben.

320. **Das Auskleiden** muß an einem zugfreien Platze stattfinden, rasch vor sich gehen und beim Hineinspringen in das Wasser darf man nicht lange zögern, sondern muß rasch und tief eintauchen. Man würde sich sonst leicht erkälten, da in der Luft das Wasser auf der Haut verdunstet, weshalb der Badende bis zum Hals unter Wasser bleiben muß, beständig in rühriger Bewegung der Glieder, um nicht zu frieren.

321. **Im Bade und nach dem Baden.** Acht bis zehn Minuten Aufenthalt im Bade genügt zur Stärkung, ein zu langes Verweilen bewirkt das Gegenteil. Ist bei dem Badeplatz ein Regenbad oder ein herabstürzender Wasserstrahl, so läßt man sich zum Schluß hier noch einmal tüchtig abspülen und reibt dann mit dem Leintuch den Körper derb ab, um die Thätigkeit der Haut zu wecken. Hierauf zieht man sich rasch an und macht sich darauf ausgiebige Bewegung. Wer am Abend gebadet hat, geht am besten schnell nach Hause und vermeidet den Abendtau. Unmittelbar nach dem Bade zu essen und zu trinken ist nicht ratsam.

322. **Untertauchen.** Hat man sich durch mehrmaliges Baden an das Wasser gewöhnt, so wird das Untertauchen versucht. Anfänglich erzeugt es ein unbehagliches und ängstliches Gefühl, allmählich aber gewöhnt man sich daran. An einer Stelle, wo das Wasser dem Knaben bis an das Kinn reicht, gibt er dem Kameraden die Hand und taucht unter, hält den Atem an und schließt die Augen. Bald wird man Zuversicht gewinnen, auch das Brausen in den Ohren wird ihn nicht mehr beängstigen und er kann nun ohne die Handreichung des Kameraden das Wagnis vollbringen. Der Ängstliche mag zum Anhalten einen Stock neben sich in den Boden stecken und bleibt jedesmal ein wenig länger unter dem Wasser. Ein guter Taucher bringt es bis zu zwei Minuten, ohne Atem zu holen.

323. **Vom Baden zum Schwimmen.** Das Baden ist die natürliche Einleitung zum Schwimmen. Wer schwimmen lernen will, wird gar zu leicht von der Angst erfaßt, zu sinken, sobald er keinen Grund mehr unter den Füßen fühlt. Gleichwohl bedarf es für den Zweck, sich über Wasser zu halten, keiner großen Anstrengung, denn der menschliche Körper ist ziemlich von derselben Schwere wie das Wasser. Die Brust ist sogar leichter als die gleichgroße Wassermenge, deren Raum sie einnimmt. Arme und Beine dagegen sind schwerer. Ganz falsch ist es, die Arme aus dem Wasser heraus etwa nach Hilfe zu strecken, die Last des Körpers wird dadurch sofort vermehrt und er sinkt in die Tiefe. Bei völliger Ruhe sinkt der ganze Körper so tief ein, daß nur ein kleiner Teil des Kopfes herausschaut. Da hierbei aber die Nasenlöcher unter Wasser tauchen, was das Atemholen verwehrt, so ist eine Anstrengung nötig, um sich etwas höher zu heben. Sobald man erst aus Erfahrung weiß, daß das Wasser den Körper trägt, gewinnt man auch mehr Zuversicht und Ruhe. Um dies zu lernen, wählt man auf dem Badeplatz eine Stelle mit zunehmender Tiefe und möglichst klarem Wasser,



geht bis an die Brust hinein und wirft dann einen leicht erkennbaren Gegenstand auf den Grund, ein Hühnerei, eine schwere Kugel von lebhafter Farbe oder dergl. Nun taucht man unter und versucht die Kugel vom Boden aufzuheben, wobei man merkt, daß es schon Anstrengung kostet, bis auf den Grund zu kommen. Das Wasser widersteht und beginnt zu heben.

2. Schwimmübungen.

324. Die Lage des Körpers im Wasser. Bei falscher Haltung kommt der Kopf leicht nach unten und die Füße richten sich nach oben. Man stellt das Gleichgewicht besonders durch das Ausstrecken der Arme her, indem man die Fersen aneinander schließt und die Fußspitzen voneinander entfernt. Streckt man beide Arme unter Wasser längs des Körpers aus, stemmt das Daumengelenk an die Hüfte und richtet die Handfläche nach unten, so hebt sich der Körper so weit, daß Mund und Nase über das Wasser kommen. Der Kopf darf dabei aber nicht zu weit nach vorn gerichtet werden, sonst senken sich die Beine; legt man ihn dagegen zu weit zurück, so steigen die Beine wieder zu hoch.

325. Das Schwimmen auf dem Rücken ist die leichteste Schwimmart. Das Gesicht ist dabei über dem Wasser, Mund und Nase sind frei und man ist vor dem Wasserschlucken geschützt. Durch letzteres wird der Körper schwerer und sinkt deshalb tiefer. Der Fette hat im Verhältnis zum verdrängten Wasser ein geringeres Gewicht als der Magere, denn er wird weiter aus dem Wasser hervorragen, der letztere tiefer hineinsinken. Die Hauptregel bleibt, stets die Arme unter dem Wasser zu halten. Liegt man ruhig auf dem Rücken, so zieht man die Beine sanft an sich, stößt sie mit kräftigem Ruck etwas gespreizt lang aus und drückt dabei das Kinn fest an die Brust. Werden die Arme oder auch nur die Hände dabei aus dem Wasser gestreckt, so vermehrt sich sofort das Gewicht des Körpers im Verhältnis zum Wasser, und man sinkt tiefer.



Liegen auf dem Rücken.



Schwimmen auf dem Rücken.

326. Schwimmspiel der Hände. Zur Abwechselung läßt sich auch lediglich mit den Händen schwimmen, während die Beine gestreckt und geschlossen

bleiben, die Oberarme an dem Körper anliegen und die Unterarme, besonders die flachen Hände, kleine Kreise umschreiben. Je nachdem dies vorwärts oder rückwärts geschieht, kann man mit dem Kopfe oder mit den Füßen voranschwimmen. Sehr leichte Schwimmer haben auch beim Schwimmen auf dem Rücken unnötig, die Arme, statt sie an die Schenkel zu drücken, vorwärts von der Brust auszustrecken und bei der Zurückbewegung die Ellbogen zu beugen. Will man beim bloßen Gebrauche der Arme mit den Füßen voranschwimmen, so streicht man mit den Armen, die am Körper herabgesenkt bleiben, in Viertelkreisbogen nach entgegengesetzter Richtung, gleichviel ob mit der oberen oder unteren Fläche der Hände. Beim Zurückziehen der Arme gegen den Körper, welches schnell geschehen muß, schneiden die Daumen voran.

Wenn man bei der Lage auf dem Rücken die Arme unter Wasser nach beiden Seiten ausstreckt und den Kopf weit zurückbiegt, so wird ein Stück der Brust über dem Wasserspiegel hervorragen und der untere Teil des Körpers schräg ins Wasser sinken. Drückt man dann die wagerecht liegenden Arme mit gestreckten und geschlossenen Fingern und nach oben gerichteten Daumen schräg nach unten, so schwimmt man mit dem Kopfe voran weiter. Nach dem Abstoße werden die Arme an die Seite zurückgezogen, die Hand aber wird so gerichtet, daß sie mit der schmalen Fläche, die kleinen Finger voran, das Wasser schneidet, dann wendet man wieder die Daumen aufwärts und drückt von neuem gegen die Schenkel.

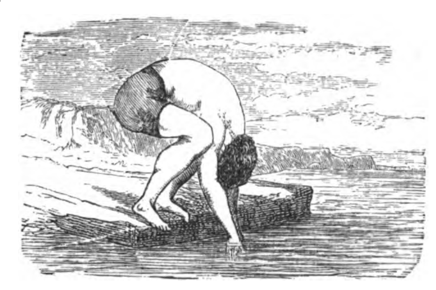


Schwimmen auf dem Rücken.

327. **Schwimmspiel der Beine.** Will man die Arme ruhen lassen und nur mit den Beinen schwimmen, so legt man zunächst die Oberarme dicht an den Leib und faltet die Hände vor der Brust. Dann zieht man die Beine mit geschlossenen Fersen, während man die Arme gegen die Brust sperrt, herauf und stößt sie kräftig nach unten, sie dabei so weit wie möglich nach den Seiten richtend. Bevor ein neuer Stoß ausgeführt wird, wartet man ab, bis man infolge des ersten nicht mehr weiter gleitet. Noch rascher geht es vorwärts, wenn man mit Händen und Füßen zugleich arbeitet, die Arme unter Wasser lang über den Kopf ausstreckt und mit jedem Arme auf seiner Seite einen Halbkreis nach den Schenkeln zu, indem man das Wasser kräftig zurückdrückt, umschreibt. Gleichzeitig werden die Kniee hinaufgezogen, und während man die Hände wieder nach vorn bringt, wird mit den Beinen etwas gespreizt ausgestoßen.

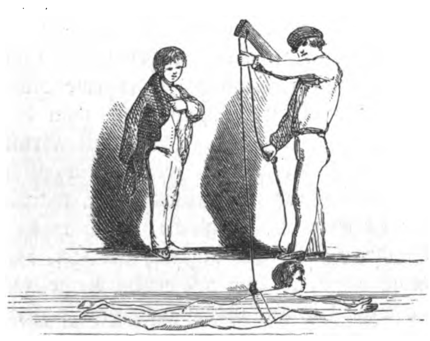
328. **Einspringen in das Wasser.** Ist man so weit mit dem Schwimmen vertraut, daß man sich sogleich ins tiefe Wasser getraut, so kann man

beim Einspringen zwei Methoden anwenden: entweder mit den Füßen voran oder mit dem Kopfe zuerst. Bei der ersten Art springt man vom Ufer oder noch besser von einem Schwungbrett empor über den Wasserspiegel, macht den Körper steif, so daß er senkrecht zu stehen kommt, schließt die Füße und Beine straff aneinander und die Arme dicht an den Körper und durchschneidet die Flut. Bei der andern Art, mit dem Kopfe voran, hebt man die Arme über denselben, legt die Hände mit den Flächen aneinander, die Spitzen nach vorn, und durchschneidet damit das Wasser zuerst; ist es nicht sehr tief, springt man in einem flachen Winkel einfallend, bei tiefem Wasser dagegen ziemlich senkrecht hinein, indem man den Körper so weit umbiegt, daß die Nase fast die Fußspitzen berührt. Die Augen unter Wasser offen zu behalten, ist eine gute Gewöhnung. Je höher man hinabspringt, desto sorgsamer muß man darauf bedacht sein, entweder mit festgeschlossenen Füßen oder mit den Spitzen der zusammengelegten Hände das Wasser zuerst zu durchschneiden. Platscht man breit mit Brust oder Rücken darauf oder springt man mit gespreizten Beinen, so kann sich der Unverständige dadurch schmerzhafte und gefährliche Verletzungen zuziehen. Um rasch zur Oberfläche emporzukommen, macht man mit Händen und Füßen gleichzeitig einige Stöße nach unten oder tritt mit den Füßen tüchtig aus und stößt mit den zusammengelegten Händen nach oben.



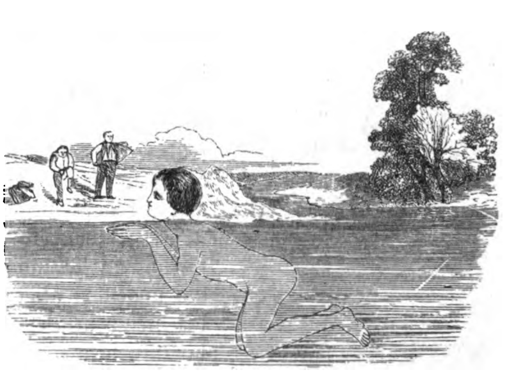
Senkrecht auf den Kopf einspringen.

329. Schwimmlehre. Der Schwimmlehrling läßt sich vom Lehrer einen handbreiten, festen Gurt mit einer langen Leine auf dem Rücken um die Brust legen. Der Lehrer faßt das Ende der Leine, während der Schwimmlehrling ins Wasser springt, hilft diesem mit der Leine beim Aufziehen und bindet die letztere an eine feste Stange, so daß der Lernende wie ein Fisch an der Angel hängt und wagerecht etwas ins Wasser eingetaucht ist. Bequem ist es, wenn eine Barriere angebracht ist, auf welcher die Stange aufgelegt und von dem Gehilfen mit dem Fuße am unteren Ende gehalten werden kann. Bei der ruhigen Lage streckt man die Arme, die Hände mit den Flächen zusammengelegt, gerade nach vorn aus. Die Füße sind nach hinten gerade ausgestreckt und die Fersen aneinander geschlossen.

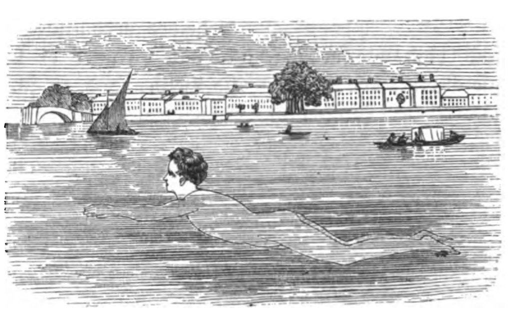


Schwimmen an der Leine.

Der Schwimmmeister pflegt bei den nun folgenden Bewegungen gewöhnlich zu zählen. Eins zählt er lang gehalten, so daß es mehr als so viel Zeit in Anspruch nimmt wie zwei und drei zusammen. Bei „eins!" legt der Lernende die Hände wagerecht und streicht mit steifen Armen gleichfalls wagerecht unter Wasser im Viertelkreise, bis die Arme miteinander in Schulterhöhe ziemlich eine gerade Linie bilden. Auf den Ruf „zwei!" drückt der Lernende mit beiden Armen und den flachen Händen kräftig abwärts, so daß er dadurch die Brust weit aus dem Wasser hebt. Die Hände schlagen unterhalb der Hüften zusammen und gleichzeitig zieht man die Beine hinauf, daß Hände und Beine sich fast berühren. Das Niederdrücken der Arme und Zusammenziehen der Beine geschieht mit einem Ruck. Auf den Ruf „drei!" werden die unter der Brust zusammengelegten Hände mit kräftigem Ruck nach vorn gestoßen, bis die Arme gerade gestreckt sind, und gleichzeitig mit den Beinen möglichst gespreizt zurückgestoßen, so dann die Beine wieder geschlossen. — In derselben Weise werden die drei Tempi taktmäßig wiederholt, ohne dabei zu heftig zu verfahren. Hat sie der Schüler hinlänglich eingeübt, so daß er Kraft genug gewonnen, sie mehrere Minuten lang zu wiederholen, so nimmt der Schwimmmeister die Leine von der Stange und behält sie nur in der Hand. Der Schwimmer rückt bei jedem Stoße ein ansehnliches Stück weiter und der Gehilfe begleitet ihn mit der Leine in der Hand. Würde ersterer sinken, so könnte letzterer ihm sofort helfen. Erst wenn der Schwimmer im stande ist, eine volle Viertelstunde lang ohne Unterstützung zu schwimmen, wird er von der Leine befreit und hat sein Examen als „Freischwimmer" bestanden. Als Ehrenzeichen darf er an seinen Badehosen einen roten Streifen tragen.



Lage bei „drei!"



Erste Lage beim Schwimmen.

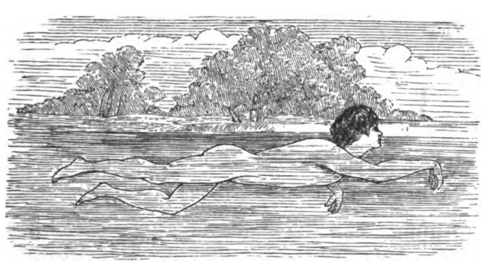
330. **Schwimmfahrten.** Geübte Freischwimmer, welche eine Schwimmfahrt nach einem entfernten Ziele unternehmen wollen, ordnen sich in Reihen,

ein besonders Geübter hält in einer Hand eine Fahne, nach welcher sich die andern richten. Voran rudert ein Boot mit Musikanten, die einen Marsch spielen, hintennach rudert ein Boot aus Vorsorge, wenn etwa ein Schwimmer entkräftet oder unwohl werden sollte, um diesem beizustehen. Da eine und dieselbe Schwimmweise lange fortgesetzt ermüdet, so ist es ratsam, sich bald mit einer andern vertraut zu machen, auf welche diese selbst führt, sobald sich der Lernende im Wasser heimisch zu fühlen beginnt. Er führt dann Bewegungen mit Leichtigkeit aus, die er früher für unmöglich gehalten. Neigt er z. B. den Kopf stark nach hinten, schlägt die Arme gekreuzt über die Brust und hält die Füße gestreckt, so steht er ruhig im Wasser und hat das Gesicht mit Mund und Nase über dem Spiegel, um ungestört atmen zu können. Setzt er dann die Beine in Bewegung, als ob er eine Treppe hinaufsteigen wollte, so hebt sich der Körper bis an die Schultern heraus. Gerät er dabei in unangenehmes Wasser, in welchem etwa Schlammgrund oder Gewirr von Wasserpflanzen die Beine behindern, so läßt er letztere ruhen und arbeitet mit den Händen. Dabei bläst er die Backen voll Luft auf und atmet kräftig ein, weil er durch beides verhältnismäßig leichter wird und höher aus dem Wasser herauskommt. Führt er beide Arten von Bewegungen gleichzeitig mit Händen und Beinen aus, so schwimmt er in ähnlicher Weise, wie es der Hund thut, wenn er ins Wasser gesprungen ist: er pudelt.



Im Wasser stehen.

Dabei kann er sich auch schräg legen und die Hände in Winkeln nach unten setzen, die Finger geschlossen, beim Vorgreifen zusammengezogen und beim Zurückdrücken gebreitet. Wenn man in der Brustlage schwimmt, nur mit den Beinen, so legt man die Arme an den Oberleib und streckt die mit den Flächen zusammengehaltenen Hände vor die Brust. Will man die Beine ruhen lassen und nur mit den Händen arbeiten, so senkt man die Beine.

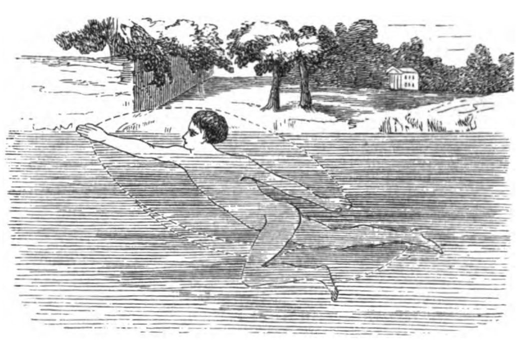


Pudeln.

Das Schwimmen auf einer Seite ist nicht sonderlich schwer, nachdem man es in der Brustlage gelernt hat. Man greift mit der einen Hand weit vor und beschreibt mit der andern Hand einen Bogen.

331. Tauchkünste. Will man in tieferem Wasser absichtlich auf den Grund kommen, so atmet man zunächst tüchtig ein, um einen Vorrat von

Luft mit auf den Weg zu nehmen, stellt sich senkrecht, schließt die Arme gestreckt an den Leib und führt mit den Händen einen kräftigen Ruderschlag von unten nach oben aus. Um sich rasch wieder nach oben zu befördern, drückt man kräftig mit gebreiteten Armen und flachen Händen, die Finger geschlossen, nach unten. Will man beim Tauchen mit dem Kopfe vorangehen, so streicht man zu gleicher Zeit mit den inneren Handflächen aufwärts und senkt den Kopf. Die Beine machen die Schwimmbewegung nach oben. Man kann auch die Hände, wobei die Finger geschlossen, mit den Zeigefingern gegen die untergetauchte Stirn drücken und von hier aus in die Höhe in langen Bogen bis neben die Hüften streichen. Die Rückbewegung der Hände wird in der Weise ausgeführt, daß man sie von den Hüften, mit dem Daumen voran, nahe am Körper vorbei bis wieder zur Stirn führt. Um dann hinauf zu kommen, muß man sich natürlich erst wieder mit dem Kopfe nach oben wenden, hierauf mit den Füßen gegen den Grund treten und die Arme dicht an den Leib legen, oder mit der inneren Fläche der Hände abwärts drücken. Will man unter Wasser ein Stück weiter schwimmen, so macht man die Tempi ganz so, wie oben beim Schwimmen in der Brustlage angegeben, nur daß man mit den Händen nicht nach unten drückt, sondern nach oben. Mit den Beinen stößt man geradeaus, statt nach unten. Der Anfänger, welcher ohne Beihilfe eines andern schwimmen lernen will, kommt in tiefem Wasser leicht in Gefahr. Er hält etwa den Körper unrichtig, macht mit den Armen eine falsche Bewegung, die ihn tiefer statt höher bringt, und da es nur einer Kleinigkeit bedarf, um den Körper etwas tiefer zu bringen, so geraten ihm dann Mund und Nasenlöcher unter Wasser, er schluckt es ein, wenn er atmen will, wird dadurch ängstlich, macht wilde Bewegungen und verschlimmert nur seine Lage, statt sich zu helfen. Für solche Fälle hat man mancherlei Hilfsmittel erfunden, um den Kopf stets über Wasser zu halten. Knaben, die keine teuern Geräte sich beschaffen können, nehmen wohl unter jeden Arm ein Bündel Schilf oder trockene Binsen, oder binden sich eine aufgeblasene Rindsblase an jede Schulter.

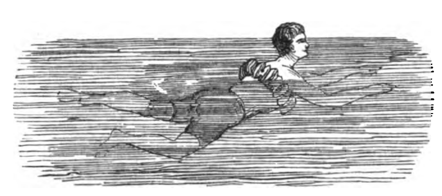


Seitwärtsschwimmen.

332. Künstliche Hilfsmittel. Um leichter und sicherer schwimmen zu können, hat ein Schwimmlehrer, Bachstrom, vorgeschlagen, ein besonderes Schwimmkleid anzufertigen. Er läßt 6 kg Kork in Leinwand zu einer Art Weste oder Schnürleib einnähen. Ein andrer, Schaffner, empfahl einen Schwimmkragen, aus wasserdichtem Leder und mit Luft aufgeblasen, um den Hals zu legen.

Der Engländer Sponcer riet zu einem Schwimmgürtel. Er ließ einen solchen aus etwa 700 auf Draht gereihten und durch Schnüre verbundenen Korkstöpseln machen. Die Korklagen werden auf beiden Seiten mit Segelleinwand überzogen und diese mit Ölfarbe angestrichen. In einen solchen Gürtel kriecht man, indem man die Füße zuerst hineinsteckt. Man befestigt ihn dann an der Brust mit Bändern und behält dadurch Kopf und Hals über Wasser. — Makintosh schlug eine wasserdichte Schwimmjacke von doppelter Leinwand vor, die sich mittels einer kleinen verschließbaren Röhre wie ein Polster aufblasen läßt und die an die Schulter geschnürt wird.

Der Holländer van Houter brachte Schwimmbüchsen in Anwendung. Er ließ vier Büchsen aus Zinkblech luftdicht anfertigen, jede etwa 50 cm lang und 15 cm weit, zwei davon etwas kleiner. Inwendig füllte er sie mit trockenen Binsen und überzog sie mit Leinwand. Die kleinen Büchsen werden in die größeren gesteckt, letztere luftdicht zugelötet und eine davon bekommt der Schwimmer auf die Brust die andre auf den Rücken geschnallt.

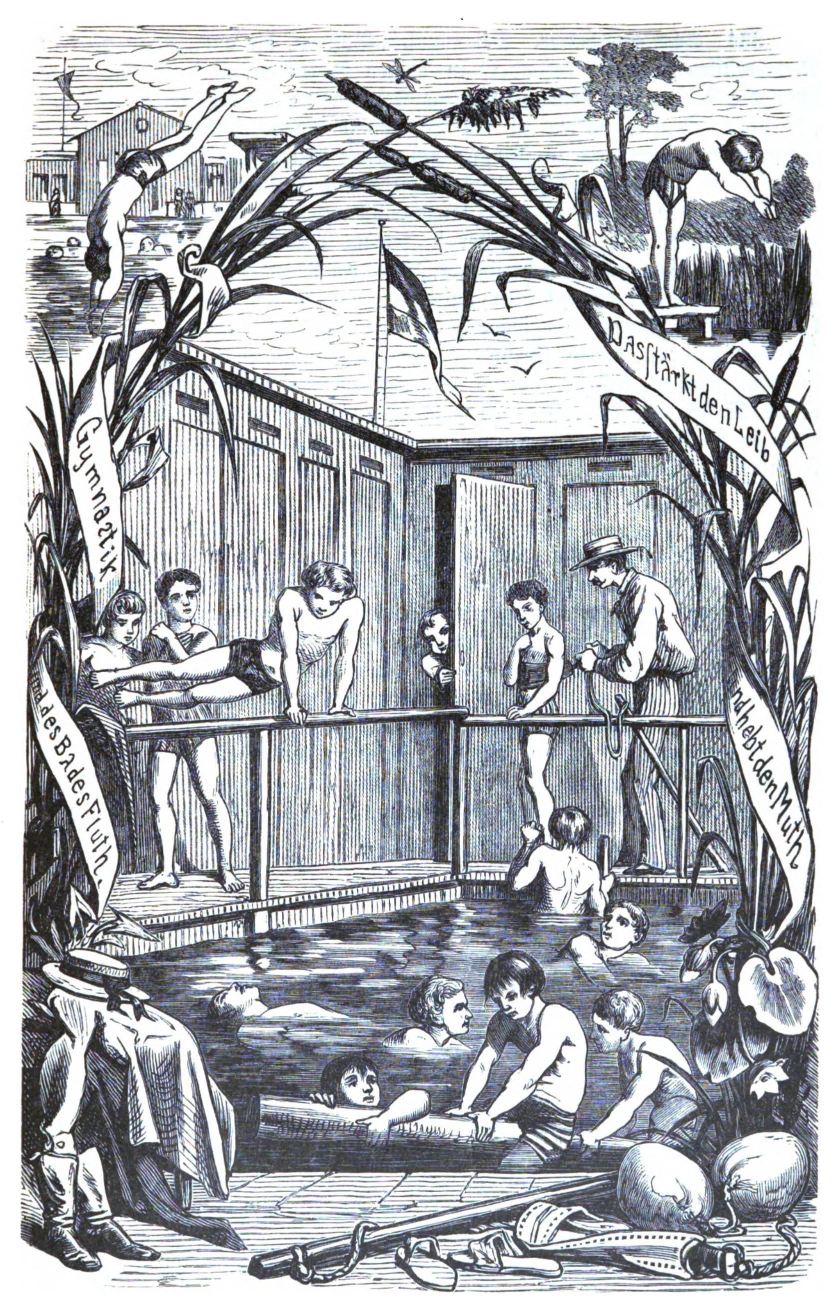


Schwimmgürtel.

Zweckmäßig für Anfänger der Schwimmkunst erweisen sich die Schwimmkegel des Schwimmmeisters Roger. Man bedarf zwei solcher Kegel. Ein solcher Schwimmkegel ist aus mehreren Korkscheiben von zunehmender Größe gefertigt. Beide Kegel sind durch einen Strick von Meterlänge verbunden, den der Schwimmer sich über die Brust legt. Man bindet die Kegel an die Schultern, die Spitzen nach letzteren hin, und sowie der Schwimmende allmählich mit dem Wasser vertraut wird und sich in demselben zurecht finden lernt, nimmt man eine Scheibe nach der andern weg.

Endlich mag noch der Schwimmapparat von Auerbach erwähnt sein, welcher mancherlei Vorzüge nicht nur für das Schwimmen selbst, sondern auch für das leichtere Erlernen desselben bietet.

333. Vorsichtsmaßregeln. Es ist durchaus rätlich, nur an solchen Orten zu baden, die von Fischern untersucht und abgesteckt sind, auch sollen Knaben immer nur in Gesellschaft geübter Schwimmer, die einander beistehen können, sich der trügerischen Welle bei ihren Schwimmübungen anvertrauen. Der Grund mancher Flüsse hat stellenweise Schlamm oder losen Triebsand, in welchem der unvorsichtig Badende versinken kann. Ebenso bildet das fließende Wasser mitunter Wirbel und heftige Strömungen, die dem Anfänger im Schwimmen gefährlich sein können; deshalb ist Vorsicht wie bei allen Dingen hier doppelt nötig, weil das Leben dabei gewagt wird. Bei alledem ist es mit dem Schwimmen wie mit jeder andern Kunst. Es gibt dafür besonders veranlagte Naturen, und zeigt sich dies bald bei den kleinen Kunststücken, welche manche Knaben sogleich mit Leichtigkeit bei dem ersten Versuch ausführen. Übrigens ist auch durch Übung viel zu erreichen, und wem es nicht sogleich gelingen will, der soll deshalb den Mut nicht verlieren.



In der Schwimmanstalt.

334. Schwimmkünstler. Bei manchen Völkern, die auf Inseln oder an Meeresküsten wohnen, besonders in heißen Gegenden, sind in der Regel schon die Kinder von klein auf tüchtige Schwimmer, die trefflich tauchen und sich nicht scheuen, mitten in die Brandung hineinzuspringen. Einzelne Schwimmer haben auch in Europa sich große Berühmtheit erworben. So erzählt man von dem Fischer Pesce Cola auf Sizilien, der zwei Meilen weit schwimmen konnte und dabei lange selbst unter dem Wasser fortarbeitete. Es soll derselbe sein, den Schiller in seinem Gedichte „Der Taucher“ besungen hat. Ein andrer Schwimmer, Diodon Rousseau, verfolgte Fische unter den Wasser, ertrank aber schließlich doch in der Maas. Franz de la Vega von Burgos soll sogar jahrelang im Wasser gelebt haben. Von Paolo Moccia, einem Priester zu Neapel, erzählt man, sein Körper sei so leicht gewesen, daß er nur bis an die Brust ins Wasser eingesunken und er im Wasser alle Verrichtungen habe vornehmen können. Neuerdings ist Kapitän Boyton, der mit Hilfe seines Kautschukanzugs von England nach Frankreich schwamm, berühmt geworden.

3. Schwimmkünste.

335. Schwimmen mit einer Hand. Diese einfache Leistung erfordert lediglich fortgesetzte Übung und ist höchst zweckmäßig. Wie leicht kann es sein, daß man auf einer Fußreise oder einem Spaziergange sich verirrt, das Ufer eines tiefen Flusses vor sich sieht und weit und breit keine Brücke, jenseits aber ein Ziel der Wanderung. Wer nicht schwimmen kann, muß nun vielleicht einen weiten Umweg machen, ehe er eine Brücke, einen Fährmann findet. Der fertige Schwimmer faßt sich kurz, kleidet sich aus, bindet seine Kleidungsstücke in ein Bündel, steigt in das Wasser und hält das Bündel mit einer Hand empor, oder bindet sich dasselbe am Kopfe fest, während er mit der andern Hand schwimmt. Sollte der Fluß sehr breit sein und der Schwimmer ermüden, so lege er sich auf den Rücken und halte seine Hände hoch. — Zur Übung kann man in der andern Hand einen schweren Stein so halten, daß er nicht naß wird.

336. Schwimmen mit gekreuzten Armen. Man tritt Wasser, kreuzt die Arme über der Brust und streckt sich dann zum Schwimmen aus. Die Bewegung der Füße muß dabei recht regelmäßig gemacht, besonders recht breit seitwärts ausgetreten und die Hacken schnell zusammengebracht werden.

337. Schwimmen wie eine Wasserratte. Die Hände werden vorn zusammengebracht, die Arme steif ausgestreckt. Dann senkt man das Gesicht bis an den Mund vorn ins Wasser und die Füße bewegt recht schnell, so daß der eine seine Bewegung anfängt, wenn der andre damit fertig ist.

338. Auf dem Rücken ohne Gebrauch der Füße schwimmen. Es kann zunächst geschehen nach dem Kopfende zu. Man legt sich wagerecht auf den Rücken, Zehen und Hacken geschlossen; das Gesäß wird nun etwas herausgestreckt und der Kopf ganz ungezwungen gehalten, die Arme werden eingebogen und gegen die Hüften hin gehalten; sie schlagen kleine Kreise von rückwärts her, etwa $^1/_3$ m von den Hüften entfernt.



Soll es nach dem Fußende zu geschehen, so wird der Körper gestellt wie vorher, er bildet wieder einen Winkel; die Hände werden über den Leib hin flach vorgestreckt und machen kurze Bewegungen, bei jeder wird der Rücken etwas gehoben.

339. Auf dem Rücken schwimmen mit Gebrauch der Arme als Ruder. Man legt sich wagerecht auf den Rücken und die Hände dicht an den Leib; die Füße machen die gewöhnliche Bewegung. Sobald nun die Kniee angezogen werden, erhebt man die Arme gerade in die Höhe, bis sie senkrecht zum Körper stehen. Dann wendet man die Hände und läßt sie mit ihrer scharfen Seite so ins Wasser fallen, daß sie mit den Schultern in gleicher Höhe sind. — Hierauf drückt man, wenn die Füße seitwärts abtreten, das Wasser mit den flachen Händen kräftig nach dem Körper zu.

340. Das Treiben. Man lege sich wagerecht auf den Rücken, biege den Kopf möglichst weit zurück und strecke die Arme darüber so weit hinaus, daß sie mit dem Körper eine gerade Linie bilden. Die Füße bleiben in der gewöhnlichen Lage, die Brust muß recht herausgehoben und mit Luft angefüllt werden. Man muß schnell atmen, damit der Körper dabei nicht versinkt, was ohnedies nicht sogleich geschieht, weil der Rücken flach auf dem Wasser liegt.

341. Ohne Bewegung mit weggestreckten Armen und Beinen auf dem Wasser liegen. Ein Schwächlicher wird dies nicht so leicht zustande bringen, da außer einiger Übung auch eine ziemlich bedeutende Kraftanstrengung dazu nötig ist. Man legt sich wagerecht auf den Rücken, breitet die Füße seitwärts aus und streckt die Arme gerade seitwärts weg. Der Kopf wird dabei so weit hintenüber gebogen, daß nur Mund und Nase zum Atmen frei bleiben, und die Brust wird möglichst weit aus dem Wasser herausgehoben. Um dieses Kunststück zu erlernen, lasse man sich von einem andern Schwimmer eine Stange unter die Hacken legen, nehme zuerst einen Fuß herunter und dann auch den andern.

4. Schwimmspiele.

342. Das Schieben. Zwei Schwimmer legen sich auf den Rücken, den Körper steif ausgestreckt und die Fußsohlen gegeneinander gestemmt. Wer den andern zurückschiebt, ist Sieger.

343. Die Unzertrennlichen. Der eine Schwimmer legt sich auf den Rücken, aber stellt seine Füße etwas tief; der andre schwimmt auf der Brust und legt sich auf den andern, wobei er sich mit den Händen auf dessen Schultern stützt. Tritt der auf dem Rücken Schwimmende seitwärts aus, so zieht der obere das Knie an, so daß ihre Thätigkeit immer abwechselt.

344. Das Flößen. Der Schwimmer legt sich auf den Rücken, streckt sich steif aus, legt die Hände dicht an den Leib und setzt das Kinn auf die Brust. Ein andrer Schwimmer faßt die Fußspitzen des andern und stößt ihn so, mit der andern Hand auf der Brust schwimmend, vor sich her.

345. Das Ringen. Zwei Schwimmer treten Wasser und erheben die rechte Hand, mit welcher jeder versucht, den andern unter das Wasser zu

drücken; aber nur ein Druck auf den Kopf ist erlaubt, jeder Schlag ist wider die Regel. Wer den andern auf diese Weise hinunterdrückt, ist Sieger.

346. Schneidezeck. Hierzu gehören wenigstens fünf Schwimmer. Einer von ihnen hat den Schlag und verfolgt irgend einen, welchem er den Schlag geben will. Einer von den übrigen sucht dadurch den Verfolgten zu befreien, daß er zwischen Verfolger und Verfolgtem hindurchschwimmt. Ist ihm dies gelungen, so ist der Verfolgte frei und er selbst nun Gegenstand des Verfolgers. Wird er jedoch bei seinem Versuche, die Linie zu schneiden, geschlagen, so übernimmt er die Thätigkeit dessen, der den Schlag hatte.

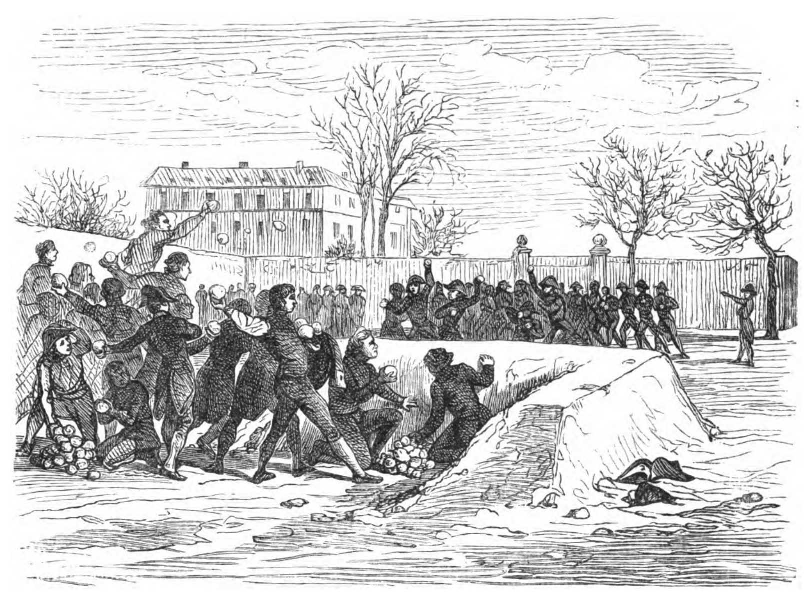
347. Bärenschlag. Einer der mitspielenden Schwimmer wird zum „Urbären" bestimmt und begibt sich an eine vorher bezeichnete Stelle. Von hier aus schwimmend, sucht er einen der Mitschwimmenden durch einen leichten Schlag mit der flachen Hand zu fangen, worauf beide schnell in das Bärenmal zurückschwimmen, von den andern bis dahin durch Schläge mit der flachen Hand auf den Rücken verfolgt. Darauf beginnt der Urbär mit dem eingefangenen Bären wieder die Jagd, und zwar so, daß sie, einander die eine Hand gebend, nur mit der freien Hand schlagen.

348. Ringschlagen oder: **„Komm mit!"** Die Schwimmer bilden einen Kreis, in dem alle das Gesicht nach innen, dicht Arm an Arm stehen. Einer bleibt außerhalb des Kreises, umschwimmt denselben und gibt alsdann einem der Stehenden einen leichten Schlag auf den Rücken und ruft: „Komm mit!" worauf er sofort in der Richtung seines Ganges zu schwimmen beginnt, während der andre in der entgegengesetzten Richtung hin um den Kreis schwimmt. Wer zuerst in die Lücke gelangt, hat gewonnen.

349. Katze und Maus. Die Schwimmer bilden mit gegenseitigem Handfassen und mit Abstand, das Gesicht nach innen, einen Kreis, der an einer Stelle oder, bei einer größeren Schar, an zwei einander gegenüberliegenden Stellen, den Thoren, geöffnet ist. Einer wird zur Katze, einer (oder zwei) zur Maus bestimmt. Die Katze sucht nun (wie sonst auf dem Spielplatze) die Maus zu erhaschen, und zwar so, daß, während die Maus auch zwischen den aufgehobenen Händen der im Kreis Gestellten durchschwimmt, die Katze freien Aus- und Eingang nur durch die Thore hat, bei den andern Ausgängen aber durch die rasch niedergehaltenen Hände der Spielenden gehindert wird, wenn es nicht gelingt, durch Gewandtheit oder List durchzukommen.

350. Das Geierspiel. Eine Schar von 10—12 gewandten Schwimmern stellt sich hintereinander in Flanke, die Hände auf des Vordermanns Schultern gelegt. Der erste stellt die „Gluckhenne" vor, die andern sind die „Küchlein" mit Ausnahme eines, der Geier (Habicht) ist und die Küchlein zu erhaschen sucht, wobei die Henne abwehrt, indem sie, die Arme ausbreitend, durch Hin- und Herschwimmen und geschickte Wendungen sich ihm entgegenstellt, während die Küchlein, ihren Drehungen folgend, immer wieder hinter ihren Rücken zu kommen suchen. „Gelingt es dem „Geier", eines der Küchlein zu erhaschen, d. h. am Arme zu fassen, so wird dieses, nebst allen hinter ihm in der Reihe stehenden, Gefangene des Geiers.





Napoleon als Zögling der Kriegsschule die Erstürmung der Schneeschanzen leitend.

13.

Schneespiele und Eisvergnügungen.

Nicht geringeren Reiz als die Tummelspiele im Wasser, welche hauptsächlich in der milderen Jahreszeit getrieben werden, bieten die nur in der rauheren Hälfte des Jahres bei uns möglichen, von Schnee und Eis abhängigen Vergnügungen des Winters. Wenn draußen lustig die Schneeflocken fliegen, deren buntes Spiel untereinander der Knabe mit Lust verfolgt, wecken sie in ihm die frohe Hoffnung auf Freuden, wie sie in nur wenigen Fällen mit einer gleich frischen und rüstigen Bewegungsthätigkeit verbunden sind. Es folgen hieraus anregende Tummelspiele, welche allen Reiz jugendlicher Kampfspiele enthalten, gleichzeitig das Ringen mit dem lebendigen Gegner wie mit den Kräften der Natur und deren Gefahren in sich schließend.

1. In und auf dem Schnee.

351. Schneeballwerfen. Bei strenger Kälte ballt sich der Schnee nicht er fühlt sich sandig an, knirscht und haftet nicht aneinander. Aber sobald das Wetter sich zum Tauen neigt, dann ist's Zeit zum Schneevergnügen. Beide Hände voll Schnee zusammengedrückt, liefern einen herrlichen Ball.

Eisstücke, Erde, Steine, überhaupt andre Dinge als Schnee dürfen nie zu einem anständigen Schneeball verwendet werden, ebensowenig Schnee, der schon zu wässerig ist. Letzterer wird durch das Drücken zu Eis und kann ebenso schlimme Verletzungen herbeiführen wie ein Steinwurf. Ein mäßig fester Schneeball dagegen thut niemand ein Leid. Wer geschickt ist, weicht ihm durch gewandte Biegung des Körpers aus, fängt ihn wohl gar in der Luft mit der Hand auf und sendet ihn dem Gegner zurück. Ein Schneeball, beim Tauwetter aufs hohe, steile Scheunendach geschleudert, wickelt beim Herabrollen einen immer breiter werdenden Streifen um sich auf und kommt als eine kleine Lawine wieder herunter. In gleicher Weise läßt sich ein Schneemann durch Zusammenballen von Kopf und Rumpf herstellen. Eingedrückte Kohlen stellen Augen, Mund und Nase dar, ein Stückchen Holz die Tabakspfeife. In die Hand bekommt der Schneemann gewöhnlich einen Stock zum Drohen und — zur Stütze.

352. Schneeballkämpfe. Mit Hilfe von Schneeschaufeln lassen sich auch Festungswälle leicht aufwerfen. Sie werden entweder mit Schneemännern als Wintergarde besetzt oder von einer Partei Knaben verteidigt. Jede Schar, Verteidiger und Angreifer, versieht sich mit einer hinreichenden Menge von vorrätigen Schneebällen, die Fahne wird aufgepflanzt, der Feldherr gibt das Zeichen zum Angriff und die Geschütze spielen gegeneinander. Jeder weiß, daß der berühmte Napoleon seine ersten Kriegsstudien auch beim Schneeballwerfen anstellte.

353. Schlittenfahren. Die Knaben führen als Spielzeug zur Schlittenfahrt gewöhnlich ein kleines Gefährt, nicht größer als eben für eine Person nötig ist. Ein viereckiges Sitzbrett und als Kufen zwei Seitenbretter, die vorn etwas abgerundet und unten mit einem Stahlstreifen beschlagen sind. Diese Seitenbretter sind der größeren Haltbarkeit wegen durch ein paar Querleisten miteinander verbunden. Dergleichen Schlitten, von den Knaben in Thüringen „Käsehitschen" genannt, lassen sich sehr bequem lenken. Am vorderen Querholz oder am Sitzbrett ist ein Strick befestigt. Diesen wickelt sich der Knabe um die rechte Hand und benutzt ihn als Zügel für sein hölzernes Roß. Die ausgestreckten Beine dienen als Lenkmittel; ein Seitenstoß mit dem rechten Fuße treibt den Schlitten links und umgekehrt. Da diese Schlitten niedrig sind, so schlagen sie auch selten um, und wenn, so fällt der darauf Sitzende nicht tief.

Eine andre Art Schlitten, ebenfalls nur für eine Person gedacht, bestehen aus einem Stuhle oder Sessel, mit untergelegten Laufstäben oder Kufen, die mit Stahl beschlagen sind; sie werden in der Regel zum Fahren auf dem Eise benutzt.

354. Handschlitten. Eine andre Art sind die Handschlitten mit Kufen, letztere am besten von Pflaumenbaumholz, noch besser ebenfalls mit einem Stahlstreifen beschlagen. Sie haben den Vorteil, daß mehrere Knaben gleichzeitig fahren können. Je schwerer die Fracht ist, desto rascher saust das Gefährt auf guter Bahn dahin. Die Passagiere sitzen rittlings, stellen ihre Füße auf den Kufen fest und fassen einander um den Leib; der Vorderste

spielt den Kutscher und Geschirrlenker, faßt den Leitstrick und regiert ebenfalls bald mit dem rechten, bald mit dem linken Beine.

In Gebirgsgegenden bildet das Schlittenfahren an Abhängen von 10 bis 15 Grad Neigung ein ausgezeichnetes Knabenvergnügen, besonders wenn die Schneebahn durch mehrfaches Fahren tüchtig geglättet oder mit Glatteis belegt ist. Im Riesengebirge benutzen auch Erwachsene dergleichen Fuhrwerk, um vom Gebirge thalwärts zu kommen. Die hierzu nötigen Schlitten sind natürlich auch größer und haben vorn die Kufen zu tüchtigen Hörnern aufwärts gebogen. — Letztere werden von dem Schlittenführer angefaßt und zum Lenken benutzt. In Rußland errichtet man bei Volksfesten im Winter hohe und lange Holzbahnen, übergießt diese mit Wasser und gleitet dann auf Schlitten pfeilschnell hinab. In flachen Gegenden müssen sich die Kinder leider mit Schlittenfahrten begnügen, bei denen sie sich gegenseitig ziehen, wenn sie nicht etwa reich genug sind, ein paar tüchtige Ziegenböcke oder andre Zugtiere vorspannen zu können.



Schlittenfahren.

2. Auf der Eisfläche.

355. Das Schlittern. Prächtige Unterhaltung gewährt das Schlittern oder Schusseln, was jeder Knabe auf den gefrorenen Wasserläufen und Pfützen der Straße in allen möglichen Formen einübt, stehend und kauernd. Auf einer größeren Eisfläche kauern sich auch wohl mehrere Bürschchen hintereinander und halten sich fest. Der Vorderste nimmt ein Tuch oder ein Stöcklein in die Hand, andre Knaben fassen es, und im Trabe geht's über die Eisbahn dahin, der ganze Zug wie ein Dampfwagenzug hintennach.

Für das Schleifen haben die Knaben ganz verschiedene Benennungen. Der gewöhnliche Schliff, bei dem sie einen kleinen Anlauf nehmen und den rechten vor den linken Fuß gesetzt vorwärts gleiten, wird „Eisenbahnschliff" genannt. Wenn aber der Schleifer seine aufrechte Stellung aufgibt und hockend fortzurutschen trachtet, so heißt dieser Schliff „Hockerl". Wechseln aufrechte und hockende Stellung während des Schleifens miteinander ab, so nennt man das den „Hockerstehauf". Schleift ein Knabe in aufrechter Stellung mit verschränkten Armen, so sagt man, er macht den „Napoleon". Je nach der Gebärde, welche die Schleifer auf dem Eise machen, unterscheidet man einen Jäger-, Schuster-, Schneider-, Scherenschleifer-, Klosterfrauen-, Raben-, Uhren- und Reiterschliff.

356. Schlittschuhlaufen. Im dreizehnten Jahrhundert banden sich die englischen Knaben Knochenstücke (Schienbeinknochen von Tieren) unter die Schuhe, schoben sich dann mit einem langen Stabe, der einen eisernen Stachel hatte, fort und flogen dadurch über die Eisfläche, wie Vögel in der Luft, oder wie ein Pfeil von der Armbrust. Bevor unsern Knaben der Weihnachtsmann das erste Paar Schlittschuhe beschert hat, versuchen sie es wohl ähnlich mit einem Stein, den sie unter den Fuß nehmen, um sich im Gleiten zu üben, bis endlich der ersehnte Tag naht, an welchem die neuen Schlittschuhe zum erstenmal angeschnallt werden. Diese müssen gut gebaut sein und festsitzen. Das Holz muß von der großen Zehe an bis zum Ende der Ferse reichen, die Eisen dürfen aber für Anfänger nicht zu hoch sein, damit der Fuß nicht so leicht umknickt, 1—2 cm Höhe bei $1/2$ cm Dicke ist das normale Maß. Die untere Kante des Stahles darf nicht völlig wagerecht sein, sondern muß sich in schwachem Bogen sowohl nach vorn wie auch nach hinten zu etwas aufbiegen. Die holländischen Landleute haben an ihren Schlittschuhen vorn mitunter nach oben gebogene Spitzen von 15 cm Länge, wenn die Fahrt über sehr unebenes Eis geht, auf dem übrigens noch stellenweise Schnee liegt, um diesen durchschneiden zu können. Schlittschuhe mit ganz glatten Eisen erfordern eine besondere Einübung beim Laufen. Je härter der Stahl, desto besser. Sehr hübsch sind Schlittschuhe, welche unmittelbar am Stiefel oder Schuh festgemacht werden können, so daß man sie nicht erst anzuschnallen braucht. Die Befestigung geschieht auf verschiedene Weise, die Hauptsache dabei ist jedoch vor allen Dingen, daß der Schlittschuh festsitzt, ohne zu drücken und zu beengen. Sind beide Schlittschuhe festgeschnallt, so stampft man mit jedem Fuße ein paarmal fest auf, damit sich der Fersstachel des Schuhes fest in den Stiefelabsatz eintritt. Hohe Stiefelabsätze eignen sich selbstverständlich schlecht zum Anschnallen der Schlittschuhe.

357. Eislaufübungen. Es empfiehlt sich, gleich anfangs beide Füße zu bewehren und sich vielleicht von einem oder zwei geübten Freunden an den Händen geleiten zu lassen. Wer leidlich aufrecht steht und ein klein wenig nach vorn geneigt stehen kann, versucht sich nun darin, mit den Füßen abwechselnd kurze Gleitungen zu machen, keine Schritte, sondern in der Art, als ob er mit je einem Fuße schlittern (schusseln) wollte. Die Kniee sind zunächst ein wenig zu beugen, die Hüftgelenke aber dabei anzuspannen, ohne die Beine grätschen zu lassen. Der Körper legt sich jedesmal etwas nach dem Fuße über, welcher gleitet. Allmählich werden die einzelnen Gleitungen länger. Der abstoßende Fuß wird stark auswärts gewendet und setzt sich in einem rechten Winkel gegen den fahrenden, nachdem der abstoßende an den ausstreichenden heran- und etwa drei Fingerbreiten weit vom Eise heraufgezogen ward. — Sobald wie möglich sucht man dem Körper eine freie,





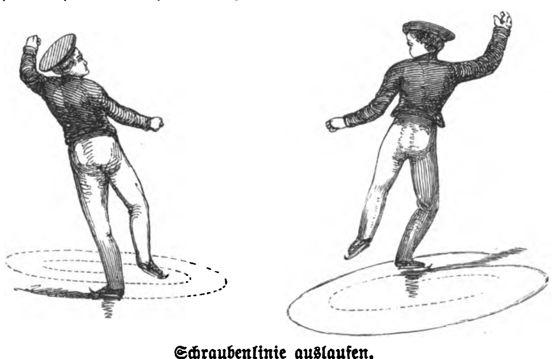
gerade Haltung zu geben, fährt nicht mit gebogenem Rücken (Katzenbuckel), schleudert die Arme nicht zu viel, sondern gewöhnt sich, sie über die Brust oder auf den Rücken zu legen. Die Kniee müssen federnd und schwungkräftig sein und der ganze Körper beim Fahren allmählich in eine wiegende Bewegung kommen. Man hüte sich, mit dem Abstoßfuße nach der Seite zu gehen oder gar nach hinten auszuschlagen. Ist man durch eine Anzahl abwechselnder Gleitungen in gehörigen Schwung gekommen, so zieht man beide Füße nahe aneinander, richtet sie aber dabei weder einwärts noch auswärts, sondern gleichlaufend miteinander und gleitet so eine Strecke auf dem Eise fort.



Schlittschuhläufer.

Das Umdrehen hat keine besonderen Schwierigkeiten; man zieht dabei den einen Fuß um den andern herum und dreht den ganzen Körper mit rascher Wendung.

Eine eigentümliche Fahrweise entsteht durch das Übersetzen der Füße. Ein Fuß setzt sich abwechselnd über den andern und beschreibt dann eine Bogenlinie, während sich der Körper nach der Innenseite des Bogens neigt, also abwechselnd hin und her wiegt.

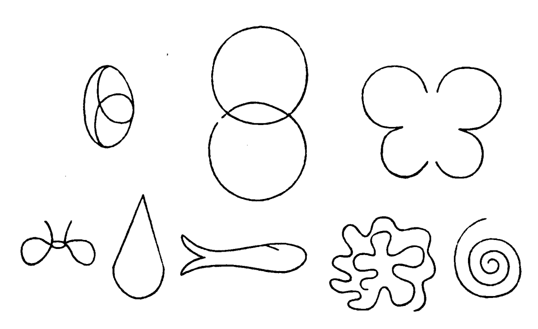


Schraubenlinie auslaufen.

358. **Der Bogenlauf** nach auswärts oder das Holländern ist eine der schönsten und kühnsten Fahrweisen. Der gleitende Fuß wird dabei stark

auswärts gehalten; der Körper legt sich weit auf die Seite, während er auf diesem Fuße ruht. Der abstoßende Fuß, der anfangs hinter dem andern war, wird langsam nach vorn und im Schwunge dicht über den streichenden Fuß nach der andern Seite geführt. Auf der Stelle, wo der erstgleitende Fuß seinen Bogen endet, beginnt der andre Fuß seinen neuen Bogen. Führt man die Bogen nach der entgegengesetzten Seite aus, so entsteht der weniger schöne und weniger angenehme Bogenlauf einwärts.

359. Eislauffiguren. Angenehme Unterhaltung gewährt es dem geübten Läufer auch, durch seine verschiedenen Schwenkungen mancherlei Figuren auf dem Eisspiegel aufzuzeichnen. Das einfache Auslaufenlassen in eine gerade Linie dient als Ausruhen und wird einfach dadurch bewerkstelligt, daß man beide Füße in gleicher Richtung (parallel) aneinander setzt und die Kniee etwas auswärts richtet. Spirallinien kann man beim Auslaufenlassen durch Seitwärtsneigen des Körpers mit dem rechten Fuße, oder mit dem linken, oder mit beiden Füßen hervorbringen, ebenso die Form einer 8, diejenige einer 3 mit dem rechten und linken Fuße, eine geschlängelte Linie, welche sich zur Spirale zusammenrollt, einen Fisch, Drachen, eine Schleife und zahlreiche andre. Zur Abwechselung läßt ein Fahrender sich auch in der Weise auslaufen, daß er beide Fersen aneinander setzt und die Füße mit auswärts gebogenen Spitzen eine gerade Linie bilden läßt. Die großen Buchstaben des lateinischen Alphabets lassen sich durch die Lauflinie der Schlittschuhe auch hübsch nachahmen.



Verschiedene Figuren für den Schlittschuhlauf.

Wer rückwärts laufen will, tritt mehr mit den Sohlen als mit den Fersen auf, so daß sich die scharfen hinteren Enden des Stahls etwas heben, und hält dabei die Fersen weiter auseinander als die Spitzen. Die leichtere Art des Rückwärtsfahrens ist die, daß man mit beiden Füßen gleichzeitig ausstreicht, und indem man den Körper hin und her wiegt, eine Schlangenlinie erzeugt. Schwieriger ist es, mit abwechselnden Füßen rückwärts zu streichen. Belustigen sich mehrere Schlittschuhläufer gemeinschaftlich, so können sie entweder Arm in Arm oder besser Hand in Hand fahren, beim Begegnen sich die Hand reichen, oder ihrer mehrere können sich zu einer Reihe verbinden. Dann können sie in einer Linie hintereinander marschieren

und mit gleichmäßigem, taktmäßigem Ausschreiten in gerader oder geschlängelter Linie vorwärts fliegen.

360. Schwenken und Springen. Spaßhaft ist es auch, wenn eine Reihe, sich an den Händen haltend, rasch fortfährt, dann der eine Flügelmann stehen bleibt und die andern um ihn herum schwenken; die Entferntesten der Reihe erhalten dadurch eine bedeutende Schwungkraft, so daß sie mit der Schnelle eines Vogels über den Eisspiegel dahinfliegen. Geschickte Schlittschuhläufer vermögen auch während des Fahrens Sprünge über vorgelegte Gegenstände, z. B. Brettstücke, auszuführen. Ein Baron von Brincken sprang über 2 m weit über zwei bis drei übereinander gestellte Hüte, ja selbst über kleine Stuhlschlitten hinweg.

Zum Vergnügen kann auch ein Schlittschuhläufer abwechselnd den andern schieben, sowie sich ein guter Läufer auch zum Fahren des Stuhlschlittens einübt, um gelegentlich der Mutter oder Schwester das Vergnügen einer Eisfahrt zu bereiten.

3. Eisspiele.

361. Mancherlei Bewegungsspiele, wie Reifentreiben, den Kreisel peitschen, das Mailspiel, lassen sich auf glattem Eisspiegel fast noch besser ausführen als auf dem Lande. Auch das Jagdspiel und andre Fangspiele, ebenso der Wettlauf sind unter die Spiele auf fester Eisdecke anzuraten.

Die nötige Thätigkeit verbindet sich mit dem Stoßschlitten, wozu jeder Schlitten mit schmalen Eisenkufen benutzt werden kann. Zum Stoß hat der im Schlitten Sitzende in jeder Hand einen Eispickelstab, mit denen er sich über das Eis hinwegstößt.

362. Das Eisschießen erheischt, daß jeder Spieler einen sogenannten Eisstock führt, der 1—1$^1/_2$ m lang ist und mit seinem unteren Ende in einer runden, von einem eisernen Ringe umspannten hölzernen Platte steckt. Um den Stock bequemer werfen zu können, ist in der Mitte desselben eine Handhabe angebracht. Man sucht eine taugliche Eisbahn und legt an die Enden derselben kleine Steine, sogenannte „Daupen". Bei Beginn des Spieles wird „gemoarlt", d. h. jeder Spieler schleudert seinen Stock von dem einen Ende der Bahn zur Daupe. Jene Eisschützen, deren Stöcke der „Daupe" zunächst liegen, heißen die „engen" und bilden mit dem „Engmoar" die eine, die übrigen mit dem „Weitmoar" die andre Partei.

Wenn die Zahl der Spieler groß genug und ungerade ist und die Stöcke beider Parteien verschossen sind, so „legt sich" der Engmoar, d. h. er kennzeichnet den Platz, auf welchem sein Stock beim ersten Wurfe liegen geblieben ist und „schießt" noch einmal. Ist hingegen die Anzahl der Spieler gerade oder fehlt es an Schützen, so legt sich auch der Weitmoar. Dann schießt der Weitmoar zuerst nach der Daupe. Ihm folgt der Engmoar, der danach trachten muß, den „Schuß" des ersteren dadurch zu verschlechtern, daß er den Stock des Weitmoar von der Daupe wegzuschleudern sucht. Gelingt dieses dem Engmoar nicht, so muß es ein andrer Spieler dieser Partei versuchen. Wurde hingegen der Stock des Weitmoars von

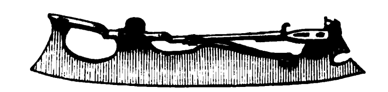
der Daupe weggeschleudert, so „schießt“ wieder einer der „Weiten“. Ist dieser mit gutem „Schuß“ nahe zur Daupe gekommen, so trachtet abermals einer der „Engen“, diesen Stock von der Daupe wegzuprellen. Haben so die Eisschützen ihre Stöcke „verschossen“, so begeben sich beide Parteien zu dem entgegengesetzten Ende der Bahn, um zu untersuchen, wessen Stock der Daupe am nächsten liegt.

Bringt eine Partei einen Stock am nächsten zur Daupe, so daß der zweite der Daupe zunächst liegende Stock der andern Partei gehört, so zählt die erste „sechs“. Hat hingegen eine Partei zwei Stöcke am nächsten zur Daupe gebracht, so daß der dritte der Daupe zunächst liegende Stock der andern Partei gehört, so zählt erstere „neun“. Bringt aber eine Partei drei Stöcke der Daupe zunächst, so hat diese Partei das Spiel gewonnen.

Zählt eine Partei „sechs“ oder „neun“, so schießt der Moar der verlierenden Partei zur andern Daupe zurück. Diesem folgt der Moar der Gegenpartei, dann wieder einer der verlierenden Partei, und so wird das Spiel fortgesetzt, bis es zu gunsten der einen oder andern Partei entschieden ist.

363. Hervorragende Schlittschuhläufer. Auf günstigen Eisbahnen hat man auch gelegentlich Kähne auf eisenbeschlagene Schlittenkufen gesetzt und diese bei günstigem Winde durch Segel forttreiben lassen.

Besonders leidenschaftliche und gute Schlittschuhläufer gibt es vorzüglich in den Niederlanden. Die Friesländer erfreuen sich eines großen Rufes wegen ihrer Geschicklichkeit in dieser Kunst. Sie sind während des Winters durch die Beschaffenheit der Gegend dazu veranlaßt; die zahlreichen gefrorenen Kanäle bilden dann die Straßen, so daß jene Leute in der kalten Jahreszeit mehr Schlittschuh laufen als gehen. Schon kleine Kinder, die eben erst ordentlich gehen können, bekommen bereits Schlittschuhe angeschnallt, und zehnjährige Knaben sind schon Meister im Fahren. Die Erwachsenen halten Wettläufe auf den Schlittschuhen, sowohl Burschen wie Mädchen, und wählen weite Strecken der Kanäle dazu. Um selbst während des Sommers und auf den Zimmerdielen ein ähnliches Vergnügen haben zu können, erfand der Amerikaner J. Garcia die mit je vier kleinen Rädchen versehenen Rollschlittschuhe, die unter anderm auf dem Theater in der Oper „Der Prophet“ zur Anwendung kommen. In mehreren größeren Städten hat man öffentliche große Säle mit Asphaltboden eingerichtet und führt auf letzterem mit Rollschlittschuhen ähnliche verschiedenartige Fahrten aus wie sonst auf Stahlschlittschuhen.






Kunstspiele und Handfertigkeiten.

Kunstspiele und Handfertigkeiten.

Der leitende Gedanke in den Kunstspielen ist eine kunstmäßige Benutzung der Naturkräfte zum Zwecke der Unterhaltung, und zwar durch Ausführung überraschender Kunststücke, deren Geheimnis auf Kenntnis und Beherrschung jener Kräfte beruht und deren Erfolg von zutreffender Handübung abhängt. Dazu kommt noch die geschickte Verarbeitung gegebener Stoffe zu Handerzeugnissen aller Art, deren eigne Herstellung die Lust am Schaffen freier Entfaltung persönlicher Leistungskraft erhöht.

14. Kunststücke mittels Naturkräften.

1. Schwerkraft und Schwerpunkt. 2. Kraftübertragung und Wirkung verschiedener Kräfte.

15. Luftspiele und Tonspiele.

1. Luftbewegung und Luftdruck. 2. Pfeifen und Harfen. 3. Verschiedene Tonerregungen.

16. Lichtspiele.

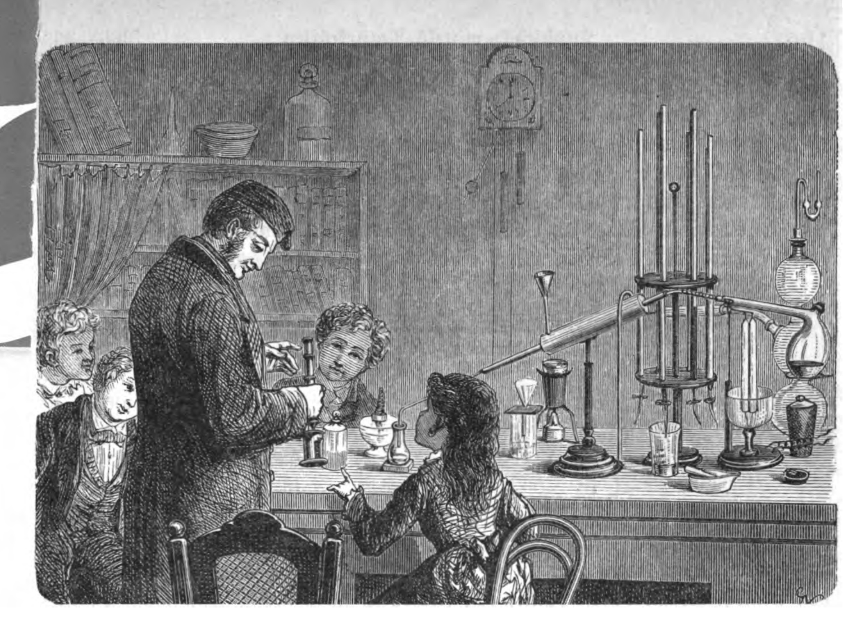
1. Lichtwechselspiele. 2. Lichtbrechungsspiele. 3. Spiegelspiele. 4. Farben- und Schattenspiele.

17. Zauberspiele.

1. Sinnestäuschungen. 2. Fingerfertigkeiten. 3. Vorrichtungen und Geräte.

18. Unterhaltende Handfertigkeiten.

1. Bauspiele. 2. Figurenbilden. 3. Papierspiele. 4. Papparbeiten. 5. Holzarbeiten. 6. Schattenrisse und Storchschnabel. 7. Puppentheater. 8. Ausmalen. 9. Formen und Modellieren.



14.

Kunststücke mittels Naturkräften.

Bei den hier vorkommenden Spielen handelt es sich um die zugleich lehrreiche wie unterhaltende Anwendung der allgemeinsten Naturkraft, d. i. der Anziehungs- oder Schwerkraft, sodann um die Verwertung allgemeiner Eigenschaften der Naturkräfte, z. B. der Kraftübertragung, Reibung u. s. w.

1. Schwerkraft und Schwerpunkt.

364. Balancierübungen. Durch geschicktes Auffinden des Schwerpunktes sind diese leicht zu lösen. Eine solche Aufgabe ist: Eine Schiefertafel auf einer Stricknadelspitze in Gleichgewicht zu halten. Man zieht mit dem Schieferstift und Lineal auf der Tafel Linien von einem Winkel zum andern, und wo sich dieselben kreuzen, ist der Mittelpunkt. Hier setzt man die Tafel auf die Nadel, und versucht nun, dieselbe wagerecht zu erhalten.

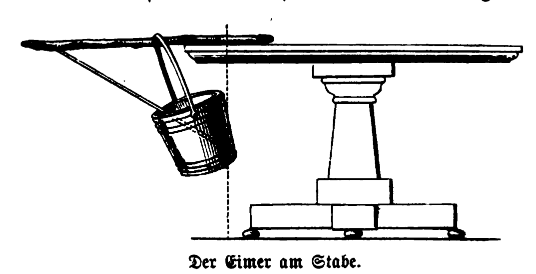
Schiefertafel auf einem Stift balancieren.

365. Einen Pfennig auf einer Nadelspitze balancieren. Die Nadel wird in den Korkstöpsel einer Flasche, so daß sie senkrecht steht, befestigt, der Pfennig mit seiner oberen Hälfte in einen andern Stöpsel geklemmt und je links und rechts ein Messer oder

Pfennig auf der Nadelspitze.

eine Gabel von gleicher Schwere fest eingesteckt. Stellt man nun den Rand des Pfennigs auf die Nadelspitze und sucht vorsichtig den Schwerpunkt aus, so wird der Pfennig stehen bleiben, ohne zu fallen. Durch dasselbe Hilfsmittel läßt sich ein Holzspänchen leicht auf der Fingerspitze balancieren; man braucht nur an jeder Seite oben ein Messer einzustecken.

366. Einen Eimer an einem freiliegenden Stabe aufhängen. Man legt einen etwas starken Stab, etwa einen Georginenstab, auf den Gartentisch und fragt: „Wer vermag den Eimer an dem Stabe so aufzuhängen, daß er nicht fällt?“ Kann keiner die Aufgabe lösen, so schneidet man an dem vorderen Ende eine Kerbe in den Stab, hängt den Eimer darüber und hält ihn zunächst noch fest, dann stützt man einen zweiten Stab in die Kerbe und mit dem andern Ende in den Eimer. Man drückt damit den Eimer so weit zurück, daß seine Hauptschwere unter die Tischplatte zu liegen kommt. Sobald man fühlt, daß man den rechten Punkt gefunden, läßt man den Eimer los, und er wird an dem lose liegenden Stabe hängen, ohne zu fallen.



Der Eimer am Stabe.

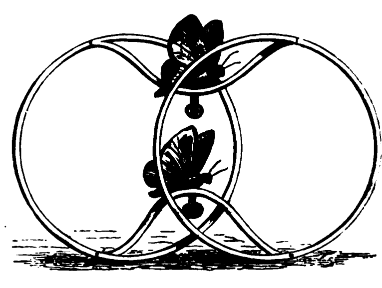
367. Ein Ei auf die Spitze zu stellen. Die Schwierigkeit hierbei liegt darin, daß der Dotter, welcher schwerer ist als das Eiweiß, in der Mitte schwimmt und leicht schwankt. Schüttelt man ein frisches Ei einige Zeit lang tüchtig, so zerreißt das dünne Häutchen, das den Dotter umschließt, und dieser kann sich in dem unteren Teile des Eies sammeln. Hierdurch kann der Schwerpunkt sogar in die Spitze verlegt und das Ei zum Stehen gebracht werden. Wer es noch leichter haben will, braucht nur ein kleines Loch in die Schale zu stechen und eine Anzahl Schrotkörner hineinzuschieben. Dann verstreicht er die Stelle mit etwas Kreide und Klebgummi. Die Schrotkörner werden sich an jener Stelle ansammeln, die man zu unterst bringt, und es ermöglichen, daß das Ei auf der Spitze steht.

368. Stehaufchen. Eine halbe Kugel von Eisen oder Blei kann zur Anfertigung spaßhafter Figuren dienen. Wie man sie legen mag, sie wird sich stets wieder in diejenige Stellung zurückbegeben, in welcher der Mittelpunkt der Halbkugelfläche zu unterst liegt. Auf der flachen Oberfläche kann man einen Herrn oder eine Dame, ein Hündchen oder einen Bären aufstellen, nur muß es leicht sein. Biegt man die Figur vorwärts oder rückwärts, legt sie links oder rechts auf die Seite, mit dem Kopfe etwa bis auf den Tisch, stets wird sie sich wieder aufrichten und nach zahlreichen Verbeugungen wieder die senkrechte Stellung gewinnen.

369. Die tanzenden Schmetterlinge. Man verbindet zwei kleine Reifen aus starkem Eisendraht an zwei gegenüberliegenden Stellen durch Drähte, welche nach innen gebogen sind. Auf der innersten Stelle ihrer Biegung

bringt man eine kleine Blechhülse an, die sich leicht dreht und unten durch eine Bleikugel beschwert ist. Den Bleikugeln gegenüber befestigt man auf der Blechhülse je einen bunten Schmetterling, eine Libelle oder ein Vögelchen. Dieselben müssen aus leichtem Stoff gemacht sein, so daß sie weniger wiegen als die Bleikugeln, auch wählt man sie von lebhaften Farben. — Wird das Spielzeug auf dem Fußboden gerollt, so tanzen die Schmetterlinge oder Libellen in lustiger Weise umeinander, wie es die lebendigen Tierchen solcher Art im Freien thun.

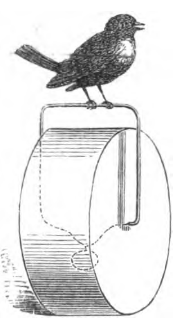
Stehaufchen.



Die tanzenden Schmetterlinge.

370. Der Faßreiter. Zuerst wird das Faß aus zwei kreisrunden Pappenscheiben gefertigt, welche etwa so groß wie die flache Hand sind und durch einen schmalen Streifen dünner Kartenpappe verbunden werden. Ehe aber der Streifen darum geleimt wird, steckt man einen Draht, um den sich das Faß drehen soll, mitten durch und hängt eine kleine Bleikugel in der Mitte daran. Die außerhalb der Scheibe hervorstehenden Drahtenden werden nach oben gebogen. Ist das Faß durch den umgelegten Streifen fertig und rollt, so werden an jene Drahtenden die Beine des Männchens gesteckt, das entweder aus Pappe oder starkem Papier geschnitten oder ein wirkliches Püppchen ist. Es muß natürlich leichter sein als die Kugel im Faß. Rollt die Scheibe auf dem Tische fort, so sieht es täuschend aus, als hüpfe das Püppchen weiter.

Der Faßreiter.



Das Rotkehlchen.

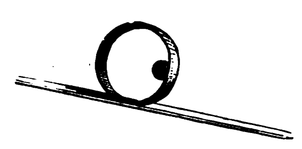
371. Der kühne Reiter. Jeder Reiter eines Spielkastens, dessen Pferd noch feste Hinterbeine besitzt, und das sich im Galopp befindet, kann dazu benutzt werden. In der Mitte des Leibes sticht man dem Tiere einen langen Eisendraht ein, dann biegt man den Draht im Bogen rückwärts und hängt an sein hinteres Ende eine schwere Bleikugel, welche sich hinter den aufstehenden Hinterhufen ungefähr so weit befindet, wie das andre Drahtende vor denselben eingestochen ist. Jetzt kann man den Reiter keck an die

Tischkante setzen und die wildesten Schwenkungen ausführen lassen, die Bleikugel wird ihn stets am Fallen verhindern.



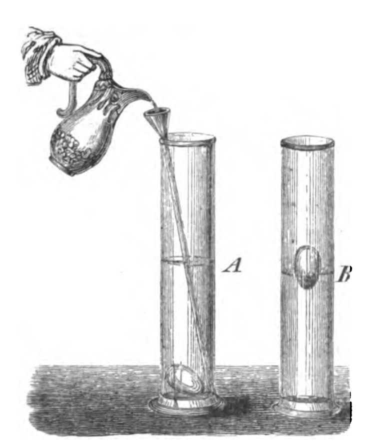
Der kühne Reiter.

372. Einen Cylinder an einer schrägen Fläche hinaufrollen lassen. Dies kleine Kunststückchen läßt sich leicht dadurch bewerkstelligen, daß man innerhalb des Cylinders ein Gewichtchen befestigt und dies beim Auflegen des Cylinders so obenhin hält, daß es ein wenig aufwärts neigt. Läßt man dem Cylinder freien Lauf, so sucht das Gewicht zu fallen und treibt dabei den Cylinder ein Stückchen aufwärts. Dieses letztere beträgt natürlich nicht mehr als den halben Cylinderumfang.



Der aufwärts rollende Cylinder.

373. Das Ei mitten im Glase. Legt man ein Hühnerei in ein mit Wasser gefülltes Cylinderglas, so sinkt es darin zu Boden. Nun schüttet man die Hälfte des Wassers ab, stellt eine Trichterröhre bis zum Grunde und füllt starke Seifensiederlauge hinein, welche durch das Rohr auf den Grund des Glases gelangt. Darauf werden sich Wasser und Lauge voneinander gesondert halten; die schwere Lauge wird den unteren Teil des Gefäßes einnehmen, das Wasser den oberen. Das Ei wird auf der Lauge schwimmen und so in die Mitte des Glases geraten.



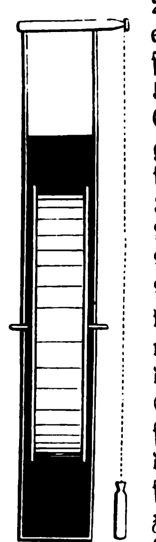
Das Ei mitten im Glase.



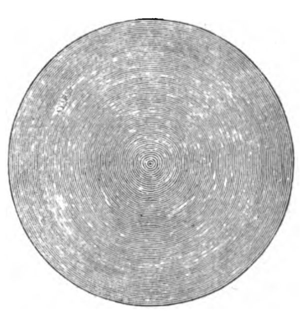
Der Wassertänzer.

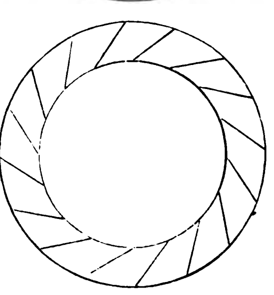
374. Der Wassertänzer. An dem Springbrunnen bringt man einen kleinen Trichter aus Gaze an und legt auf die Öffnung der Wasserröhre eine kleine hohle Glaskugel oder ein andres leichtes Körperchen, etwa von der Form eines Männchens, Vogels u. dgl. Der Wasserstrahl wird es mit emporreißen und droben hin und her wirbeln. Wird es ja aus dem Hauptstrahl geschleudert, so fällt es unten in den Gazetrichter und gelangt durch diesen wieder nach der Spitze der Wasserröhre, von wo es aufs neue emporgeschleudert wird.

375. Die Sandmühle. Das wichtigste Stück ist hierbei die Anfertigung des Triebrades. Es muß dies so eingerichtet werden, wie die oberschlächtigen Räder der Bachmühlen. Will man dem Rade einen Durchmesser von etwa 21 cm geben, so schneidet man einen Streifen aus dünner biegsamer Pappe, 24 mm breit und 50 cm lang. In je 24 mm Enfernung wird ein Querstrich gemacht, 18 viereckige Pappenstückchen, genau 24 mm breit und 3 cm hoch, werden geschnitten. An das eine Ende eines solchen Papiervierecks wird ein Streifen Papier, das 1 cm vorsteht, geklebt, desgleichen die Vierecke mittels der Papierstreifen auf die Teilungsstriche des langen Streifens, so daß sie ziemlich senkrecht darauf stehen. Während diese Papierstreifen trocknen, schneidet man aus starker Pappe zwei kreisrunde Scheiben von je 21 cm Durchmesser. Nun sticht man ein kleines Loch, in welches eine Holzwelle später straff eingepaßt werden kann, gerade in die Mitte und schlägt mit dem Zirkel einen Kreis auf der einen Scheibe, welcher 16 cm Durchmesser hat, also 24 mm ringsum kleiner ist als der Scheibenrand.

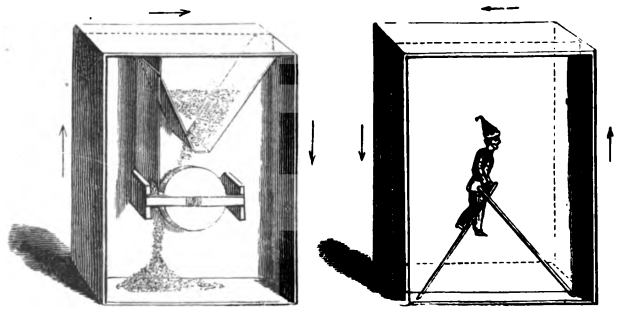


Inneres einer Sandmühle.





Sandrad mit Wasserscheibe.



Der Turnmeister.

Nachdem man die beiden Enden des langen Streifens mit den 18 Vierecken 24 mm weit aufeinander gelegt und fest verbunden hat, leimt man den Streifen samt den 18 Pappenstückchen auf den kleineren Kreis der einen Scheibe und richtet sie alle so weit schräg nach derselben Seite, daß keins über den Rand der Scheibe vorsteht. Ist dies gehörig angetrocknet, so leimt man in derselben

Weise die zweite Scheibe auf die andre Seite des Streifens, und das Kastenrad ist fertig. Ein geräumiger Zigarrenkasten läßt sich zum Aufhängen des Rades benutzen, in Ermangelung eines solchen macht man sich einen ähnlichen aus Pappe. Ist das Rad 21 cm im Durchmesser, so muß der Kasten mindestens 23 cm breit, aber etwas höher sein. An den beiden Seitenwänden des Kastens ist ein Loch mit möglichst glatten Rändern, das die Walze bequem durchläßt. Über dem Rande bringt man ein Papp- oder Holzkästchen mit feinem Sand an, das unten in eine Spitze mit einer Öffnung zuläuft, aus welcher der Sand in einem dünnen Strahle ausfließt und in die offenen Kästen der einen Radseite fällt. Diese wird nun dadurch schwerer, senkt sich langsam und das Rad beginnt sich zu drehen.

An dem äußeren Ende der Welle können jetzt sehr verschiedene Kunstwerke angebracht werden, die sich bewegen. Stellt man eine Scheibe, auf welcher Wasser gemalt ist, so auf ein Puppentheater, daß sie zur Hälfte von Felsen und Gesträuch verdeckt scheint, so stellt sie ganz schön einen herabstürzenden Wasserfall dar. Bringt man mit der Welle ein Männchen in Verbindung, dessen Arme und Beine in den Achseln und Hüften durch Fäden beweglich eingefügt sind, so hat man einen Turner, welcher sich über die Stange des Reckes schwingt, oder einen Hanswurst, welcher Purzelbäume schlägt.

2. Kraftübertragung und Wirkung verschiedener Kräfte.

376. Einen Stab zerschlagen, der an zwei Haaren hängt. Ein Stab wird an beiden Enden in zwei Haarschleifen aufgehängt und kann dann in der Mitte, ohne daß die Haare zerreißen, durchgehauen werden. Ehe nämlich der Schlag sich von der Stelle am Mittelpunkte aus, auf welchen derselbe geführt ist, seitwärts fortpflanzen kann, ist bereits der Stab zerbrochen, und beide Stücke fallen herab. Statt der Haare kann man auch zwei Gläser nehmen, auf welche die Enden des Stabes, der von leichtem Holze sein muß, gelegt werden. Zu diesem Zwecke rückt man zwei Tische so weit auseinander, als die Länge des Stabes beträgt, und stellt die Gläser auf die Tische. Damit sie ein wenig fester stehen, füllt man sie mit Wasser. Dann bezeichnet man sich möglichst genau die Mitte des Stabes. Hier haut man den Stab mit einem raschen Messerhiebe mitten durch. Er wird sofort in zwei Stücke zerspringen, ohne daß ein Tropfen Wasser aus den Gläsern spritzt.



Einen Stab auf zwei Gläsern zerschlagen.

377. Das fortgeschnellte Kartenblatt. Auf ein Weinglas oder Trinkglas wird ein Kartenblatt und mitten darauf eine kleine Münze gelegt und

dann mit dem Finger das Kartenblatt rasch weggeschnellt. Die Münze fällt in das darunter stehende Glas. Das Kartenblatt kann man auch samt dem darauf liegenden Geldstück auf der Fingerspitze balancieren, und beim Wegschnellen desselben bleibt das Geld auf dem Finger liegen, wenn man es geschickt genug anfängt. Ebenso läßt sich eine zusammengerollte Serviette, die man in ein Weinglas aufrecht stellt, mit raschem Zuge so fortschlagen, daß ein vorher darauf gelegtes Geldstück in das Glas fällt. Bei dem ersten Versuche mag man etwa das Glas am Fuße halten lassen, allmählich aber wird man durch Übung so geschickt werden, daß man das Glas auf drei oder vier andre stellt. Man legt jedesmal auf die Mündung des unteren Glases ein Kartenblatt und setzt das folgende darauf. Die Serviette läßt sich von dem obersten Glase wegschlagen, ohne daß der Glasturm einstürzt.

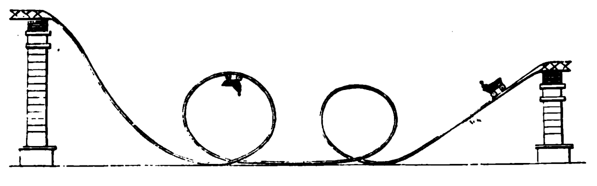


Das weggeschnellte Kartenblatt.



Die Münze auf der Serviette.

378. Die sonderbare Eisenbahn. Man biegt einen Streifen Holz oder Pappe in der Weise, daß er eine Schleife bildet. Das eine Ende befestigt man ansehnlich höher als das andre und da, wo die Kreuzung der Schlingung stattfindet, führt man die Streifen dicht nebeneinander vorbei. Von dem höher liegenden Ende aus läßt man eine kleine Kutsche herabrollen; sie wird solche Kraft erhalten, daß sie, wenn die Biegung gleichmäßig ist, nicht von der überzogenen Stelle der Bahn abfällt, sondern darauf rasch fortläuft. Ja, man kann sogar noch eine zweite Schleifenbildung von kleinerem Durchmesser anbringen und in das Wägelchen auch wohl ein kleines Gefäß mit Wasser stellen.



Die sonderbare Eisenbahn.

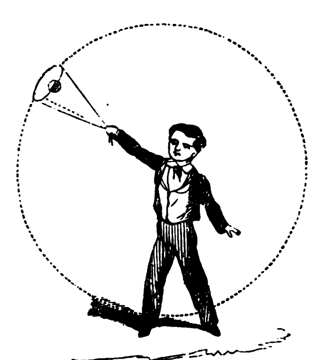
379. Der folgsame Ring. Man bindet einen einfachen Ring an einen Faden von vielleicht einer Spanne Länge, faßt das freie Ende des Fadens mit dem Zeigefinger und Daumen und stemmt den Ellbogen auf den Tisch.

Den Ring läßt man gerade hinab in ein Glas hängen und vermeidet alle absichtlichen Drehungen des Fadens. Die Erschütterungen, welche der Pulsschlag dem Arme mitteilt, setzen sich allmählich auch im Faden bis zum Ringe fort. Dieser kommt zum Schwingen, und man kann ihn, so oft man will, an das Glas klopfen, um die Frage nach Zeit und Stunde zu beantworten.

380. **Die Kügelchen im Wasser.** Man setze auf eine Wasserfläche, z. B. in einem Napf, zwei Kügelchen aus Kork. Einander nahe gekommen, werden sie plötzlich schnell zusammenfahren. Nun entferne man das eine Kügelchen aus dem Wasser und setze an seine Stelle ein Wachskügelchen. Alsbald wird dasselbe aus der Nähe des andern auf dem Wasser verbliebenen Korkkügelchens heftig fortgestoßen werden. Der Grund liegt darin, daß unten am Korkkügelchen das Wasser vermöge der Adhäsion etwas höher steht, so daß sich zwischen ihm und dem andern Korkkügelchen eine höhere Fläche Wassers bildet, welche die Wasserteilchen dann auszufüllen suchen, hierbei die Kügelchen mit sich fort ziehend. Das Wachskügelchen dagegen wird vom Wasser nicht benetzt, ist daher auch von einer Senkung des Wassers nicht umgeben und muß deshalb bei Annäherung an das Korkkügelchen von der erhöhten Umgebung des letzteren wie von einer schiefen Ebene herabschießen.

381. **Einen Bindfaden leicht zu zerreißen.** Ist der Faden nicht gar zu fest, so gelingt es ohne sonderliche Mühe, ihn zu zerreißen, wenn man zuvor das eine Ende um den Daumen der linken Hand wickelt, den Faden dann als Schleife nach der inneren Handfläche legt, ihn über den Handrücken hinwegführt und nun von der entgegengesetzten Seite durch jene Schleife steckt.

Einen Bindfaden leicht zu zerreißen.



Der Ball auf der geschwungenen Scheibe.

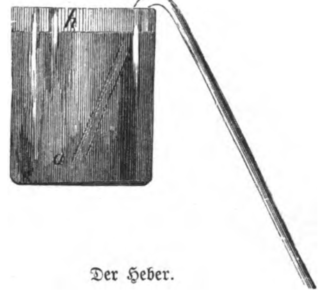
Das freie Ende faßt man jetzt mit der rechten Hand und zieht es kräftig an. Durch die Reibung, welche hierbei stattfindet, reißt der Faden an der Reibungsstelle leicht auseinander.

382. **Das Glas Wasser im Reifen.** Ein dünner, leichter Faßreifen läßt sich bequem um den Finger schwingen, ohne daß er fällt; legt man ein

Steinchen oder Geldstück inwendig hinein, so wird man auch dieses ringsum mit schwingen können. Ja, nach einiger Übung kann man ein Glas mit Wasser hineinsetzen und im Reifen nach allen Richtungen hin schwingen, ohne daß ein Tropfen verschüttet wird. Beim Stillhalten muß aber vorsichtig verfahren werden, da sonst das Glas noch herabstürzt und zerbricht. Ebenso kann man eine Kugel oder einen Ball auf einer Scheibe im Kreise herumschwingen, die man an zwei Fäden festhält. Die Wagenführer geben den Bahnwärtern dadurch Zeichen, daß sie die brennende Laterne im Kreise schwingen. Es läuft dabei kein Öl heraus, und das Licht verlöscht nicht.

383. Wasser in Wein zu verwandeln. Ein Arzneiglas, das einen engen Hals von höchstens 5 mm Durchmesser hat, voll Rotwein wird in ein größeres Gefäß mit Wasser, so daß letzteres mindestens 10 mm über der Mündung der Weinflasche steht, gestellt. Nun dringt der Rotwein bandförmig heraus in das Wasser und in ähnlicher Weise das Wasser in das Weinglas hinein. Wenn Erschütterungen vermieden werden, kann dies beiderseitige Austauschen der Ströme mit dem Auge genau verfolgt werden.

384. Die Wasserkunst auf dem Tische. Eine knieförmig gebogene Röhre mit einem kürzeren und längeren Arme bildet einen sogenannten Heber. Taucht man das kurze Ende in ein Gefäß mit Wasser und saugt an dem langen Ende, bis das Wasser kommt, so läuft dieses so lange hier aus, wie das kurze Ende eingetaucht bleibt. Will man zum Spaß eine Wasserleitung auf dem Tische hervorbringen, so stellt man mehrere Gläser nebeneinander und legt ein wollenes Band oder einen Tuchstreifen von einem zum andern, so daß der Boden von jedem berührt wird. Füllt man dann das erste Glas voll Wasser, so zieht sich letzteres von Glas zu Glas, bis schließlich in jedem derselben gleichviel ist; es läßt sich so eine ziemlich lange Wasserleitung zustande bringen.


Der Heber.

385. Ein einfacher Springbrunnen. Eine Glasflasche wird zur Hälfte mit Wasser gefüllt, verkorkt und durch den Stöpsel eine dünne Röhre bis fast auf den Boden des Gefäßes gesteckt. In Ermangelung einer dünnen Glasröhre genügt auch eine lange, abgeschnittene Federpose. Durch Hineinblasen verdichtet man die Luft in der Flasche und schließt die Öffnung der Röhre mit dem Finger. Nimmt man diesen weg, so springt das Wasser so lange empor, bis die Luft in der Flasche wieder dieselbe Ausdehnung wie die äußere erhalten hat.

Einfacher Springbrunnen.

386. Der Heronsbrunnen. Eine andre Art kleiner Springbrunnen ist der Heronsbrunnen, zu dessen Herstellung drei Röhren erforderlich sind. Die eine (a) wird mit einem Trichter

in Verbindung gesetzt, um Wasser einfüllen zu können. Sie führt bis fast auf den Grund eines Glasfläschchens und geht dabei luftdicht durch dessen Stöpsel. Die zweite Röhre (b) beginnt von dem Korkstöpsel derselben Flasche, führt im Bogen nach oben in ein zweites Glas und endigt in dem Korke desselben. Vom Boden des zweiten Glases beginnt abermals eine Glasröhre, erhebt sich senkrecht durch den Stöpsel und endigt in einer feinen Spitze. Jede der beiden Flaschen füllt man so weit mit Wasser, daß die Enden der Röhren a und c in dasselbe eintauchen. Gießt man dann durch den Trichter Wasser nach, so wird der Luftdruck den Wasserstrahl aus c emportreiben.

Heronsbrunnen.

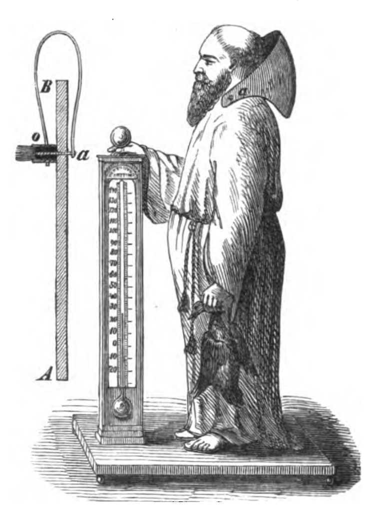
387. Der aussetzende Brunnen. Eine hohle Kugel ist ganz mit Wasser gefüllt. An der Seite hat sie eine oder mehrere kleine Röhren als Ausläufer. Solange aber keine Luft in die Kugel dringen kann, läuft kein Wasser aus ihr heraus. Von unten führt eine Röhre in die Kugel hinein und endigt innen ziemlich an ihrem Scheitel. Diese Röhre steht in einem flachen Blechgefäß und hat ganz unten ein kleines Luftloch. Ist der Blechuntersatz leer, so dringt die Luft durch jenes und durch die Röhre in die Kugel, worauf die Brunnen zu fließen beginnen. Hierdurch füllt sich aber das Becken und das Loch wird verstopft, der Luftzutritt wird abgeschlossen und die Brunnen hören auf zu fließen. In dem Untersetzer hat man nun ebenfalls ein kleines Abzugsloch angebracht, durch welches das Wasser allmählich wieder seinen Ausweg findet; hierdurch wird das Luftloch der Röhre abermals frei und das Spiel der Brunnen beginnt von neuem. Dieser Wechsel wiederholt sich so lange, als Wasser in der Kugel ist. Hat man durch mehrmaliges Wiederholen die Zeiträume kennen gelernt, in denen das Fließen beginnt und aufhört, so kann man sich den Anschein geben, als geschehe beides auf Befehl.



Der aussetzende Brunnen.

388. Wettermännchen. Eine Darmsaite saugt bei nasser Luft leicht Feuchtigkeit ein und verändert infolgedessen ihre Drehung. Man benutzt deshalb eine solche gern, ein Wettermännchen daraus darzustellen. Genau kann man sich jedoch nicht darauf verlassen, weil die Einwirkung der feuchten Luft schon ziemlich anhaltend gewesen sein muß, ehe sich die Wirkung auffallend genug zeigt. Man macht ein Häuschen mit zwei Thüren, bringt dahinter an der senkrecht gespannten Saite ein wagerechtes Hölzchen an, auf dessen einem Ende ein Mann und auf dem andern eine Frau steht. Bei trockenem Wetter dreht sich die Saite so, daß die Dame zum Vorschein

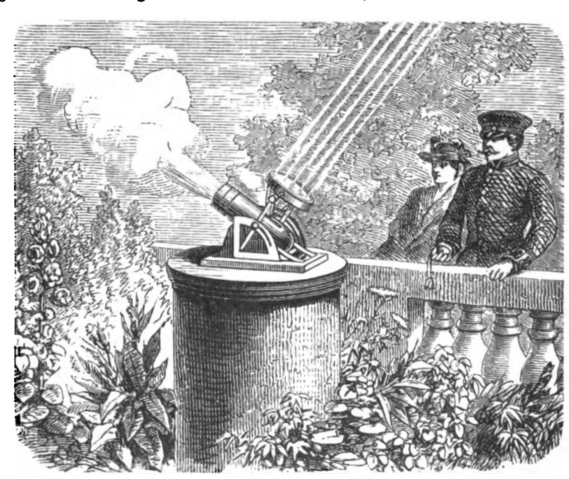
kommt, bei nassem Wetter dagegen zieht sich die Frau zurück und der Herr muß hinaus. Man bringt auch wohl die Darmsaite a o mit einem Kapuziner in der Weise in Verbindung, daß sie bei feuchter Luft dessen Kapuze ihm über den Kopf zieht, bei gutem Wetter aber das Haupt entblößt.

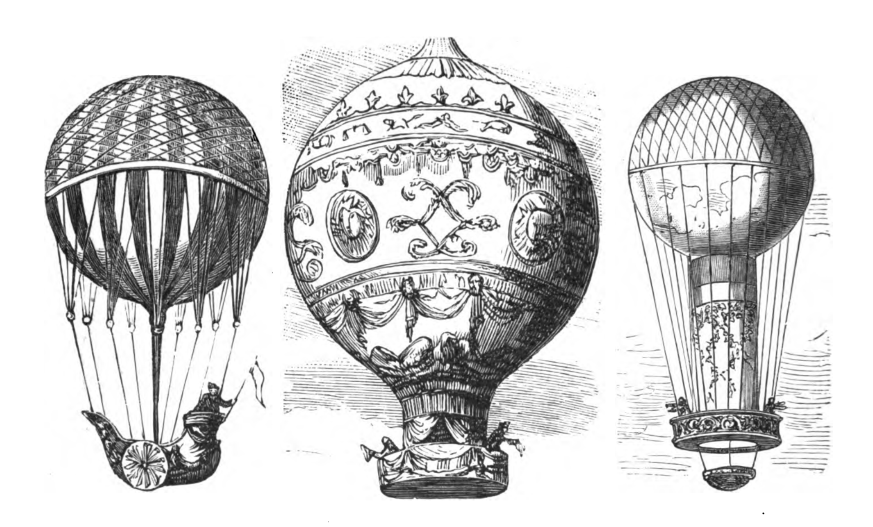


Der Kapuziner als Wettermännchen.

389. Das Brennglas. Hält man ein einfaches Brillenglas über kleine Schrift, so erscheinen alle Buchstaben ansehnlich vergrößert, länger und dicker. Sieh dir das Glas von der Seite genau an: seine Mitte ist dicker als der Rand, es ist nach beiden Seiten erhaben gewölbt (konvex).

Hältst du ein solches Glas in den Sonnenschein, so erzeugt sich dahinter ein dunkler Fleck von der Gestalt des Glases. In der Mitte desselben ist aber ein blendend heller Punkt. Läßt du diesen Punkt auf die Hand fallen, so empfindest du bald einen stechenden Schmerz, wie von einem Feuerfunken. Läßt du aber diesen Punkt, den man den Brennpunkt nennt, auf ein Stückchen Feuerschwamm fallen, so wird sich dies bald entzünden und glimmen. Du würdest deine Kleider, möglicherweise das ganze Haus, mit einem solchen Glase in Flammen bringen können; ich mache dich deshalb auf die Gefährlichkeit desselben aufmerksam, um dich davor zu warnen. Sind ja doch schon Feuersbrünste entstanden, wenn die Sonne durch eine Wasserflasche geschienen und ihre Strahlen brennbare Gegenstände entzündet hatten, die dahinter im Brennpunkte lagen. — In Paris hat man ein Brennglas zu einem Scherz benutzt. In einem Parke daselbst ist eine kleine, mit Pulver geladene Kanone (Böller) aufgestellt und ein Brennglas ist neben ihr so angebracht, daß die Sonnenstrahlen genau zur Mittagszeit auf das Zündloch der Kanone fallen und den Schuß losbrennen. Jedermann in der Umgebung kann dann auf den Punkt wissen, wann Mittag ist.


Das Brennglas.



15.
Luftspiele und Tonspiele.

Obschon die Luft wegen ihrer Durchsichtigkeit von dem menschlichen Auge nicht wahrgenommen wird, ist sie doch gleich andern Stoffen ein Körper und besitzt die allgemeinen Eigenschaften aller Körper; sie übt daher auch einen gewissen Widerstand auf andre Körper aus. Ihre vornehmste Eigenschaft ist aber eine hervorragende Ausdehnbarkeit, vermöge deren ihre Teilchen sich immer weiter voneinander zu entfernen streben. Aus jenem Widerstande sowie aus der Bewegung der Luft erklären sich manche überraschende Erscheinungen, welche zu Spiel und Unterhaltung Anlaß geben. Auf gleichartigen und regelmäßigen Schwingungen der Luft, hervorgerufen durch unmittelbaren Druck auf die Luft oder fortgepflanzt in dieselbe von andern in Schwingung versetzten Körpern, beruhen jene Sinneswahrnehmungen, die wir als Ton oder Klang bezeichnen.

1. Luftbewegung und Luftdruck.

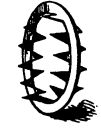
390. Die Flucht aus dem Fenster. In der Wohnstube befindet sich gerade der Thür gegenüber ein Fenster; da es draußen schön warm ist, stehen die Fensterflügel offen. Du bist eben im Begriff, ins Freie zu gehen, willst dir aber noch beim Verlassen des Zimmers mit der Schwester einen Scherz machen, bei welchem die Kräfte der Luft dir in geheimnisvoller Weise beistehen sollen. Du legst ein Blatt Papier aufs Fensterbrett und sagst zum Schwesterchen: „Halte deine Hand hoch über das Papier; sobald ich drei gezählt haben werde, schlage zu und halte das Papier fest. Ich will bei „drei“ erst die Thür öffnen und wette mit dir, daß ich schneller hinauslaufen,

ums Haus herumkommen und das Papier fassen werde, als du es mit der Hand triffst!" Die Schwester wird es nicht glauben wollen und auf die Wette eingehen. Jetzt zähle: „Eins! zwei!" — und bei „drei!" öffne die Thür mit raschem Zuge. Ehe das Schwesterchen zuschlägt, wird durch den Luftzug das Papier zum Fenster hinausfliegen. Sie wird aufs leere Fensterbrett schlagen und du wirst deine Wette gewinnen.

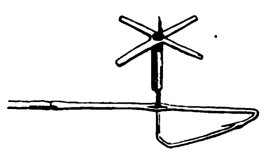
391. **Das zurückkehrende Papier.** Legst du auf das schräge Schreibepult, an die tiefste Stelle desselben, ein Stückchen Papier, etwa so groß wie ein Zweimarkstück, und bläst dasselbe die schräge Fläche hinauf, so wird es, wenn du tüchtig geblasen hast, wieder zu dir fliegen und also früher in deine Hände kommen als zu deinem Bruder, der etwa am oberen Ende steht. Hast du mit ihm deshalb gewettet, so wirst du gewinnen. Im Scherz kannst du auf das Papier eine Taube malen und sagen: es sei dies eine von den berühmten Brieftauben, die stets wieder zu ihrem Herrn zurückkehren, wenn sie fortgeschickt würden; oder es sei ein Falke, den du zur Jagd abgerichtet hast.

392. **Geld in ein Glas blasen.** Lege ein nicht zu schweres Geldstück, etwa ein neues Silber-Zwanzigpfennigstück, auf den Tisch, ungefähr eine Handbreit vom Rande entfernt. Ebensoviel weiter davon stelle ein niederes Wein- oder Likörglas. Dann halte den Mund an den Tischrand und blase nach dem Geldstück, so wirst du es bei einiger Übung bald dahin bringen, letzteres durch einen Luftstoß in das Glas zu befördern.

393. **Windrädchen.** Man fertige eine abgezirkelte runde Scheibe aus steifem Papier, etwa eine Handlänge im Durchmesser, und mache vom Mittelpunkte derselben einen zweiten Kreis, der etwa zwei Finger breit kleiner ist als der erste. Dann ziehe man sechs, acht, zehn oder mehr Striche in gleichweiten Entfernungen vom Mittelpunkte nach diesem inneren Kreise und durchschneide sie auf denselben. Hierdurch entsteht eine Form mit Zacken, von denen man eine um die andre rechts und links biegt. Weht der Wind, so kann man dies Sternrädchen auf glattem Wege entlang rollen; der Wind faßt in die vorstehenden Zacken ein und treibt es rasch davon.

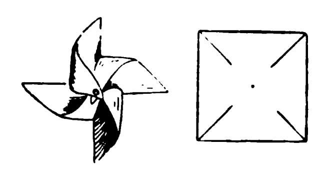

Windrädchen.

394. **Windmühle aus einem Strohhalm.** Man bricht das unterste, stärkste Halmglied ab und beseitigt den Knoten. Die Hälfte dieses Halmstückchens spaltet man in vier oder sechs Teile und biegt dieselben rechtwinkelig zurück. Dann knickt man das obere dünne Halmende, von welchem die Ähre entfernt ist, zweimal um und steckt es durch einen Schlitz am Halme, so daß die Figur einer 4 entsteht. Auf den hervorstehenden dünnen Halm paßt bequem die fertige Windmühle, die schon beim leisesten Lüftchen in raschen Umschwung gerät.


Strohhalmwindmühle.

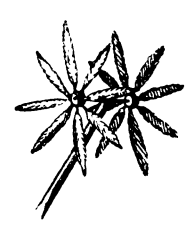
395. **Windmühle aus Papierstückchen.** Ein viereckiges Stückchen Papier schneidet man von den Ecken nach dem Mittelpunkte hin bis zur Häfte durch und biegt je einen Zipfel der vier Abteilungen nach derselben Richtung. Dann legt man ein kleines Papierstückchen von andrer Farbe über die

Kreuzungsstelle der Zipfel, sticht mit einer Stecknadel hindurch und befestigt diese seitwärts an dem Ende eines Stockes. Bläst man dagegen oder läuft mit dem Stock gegen den Wind, so wird die kleine Windmühle umschwirren. Sehr hübsch sieht es aus, wenn man ein Kreuz aus zwei Stöcken, oder einen kleinen Reifen mit einer ganzen Anzahl buntfarbiger Windmühlen besetzt.

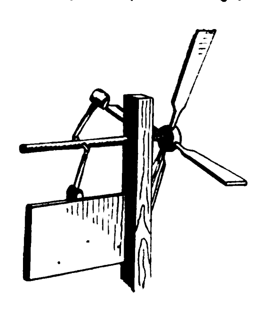


Windmühle aus Papierstückchen.

396. Andre Windmühlen. Von einem Korkstöpsel schneidet man ein Scheibchen ab, steckt gleichweit Federn aus dem Flügel oder Schwanz von Tauben hinein, und stellt sie mit den Fahnen etwas schräg, eine wie die andre. Mitten durch den Kork wird ein Stückchen Federpose geschoben und durch diese eine Nadel, mit welcher man die Windmühle an einem Stock festmacht. Wenn die Nadel keinen großen Kopf hat, so daß die Spule nicht abrutschen kann, biegt man sie in einen Winkel oder nimmt statt ihrer ein Stückchen Draht. Die Flügel kann man auch aus Dachschindeln, Brettchen von Zigarrenkästchen und dergleichen dünnen Holzstückchen machen, dann sind sie dauerhafter. Zur Abwechselung kann statt der Federpose ein dünnes Holzstäbchen durch den Kork gesteckt dienen, zwei Löcher werden durch die entgegenstehenden Seitenwände eines Zigarrenkästchens gebohrt und jenes Holzstäbchen hindurchgeschoben, am freien Ende ein kleines Stiftchen, damit das Stäbchen nicht durchgleiten kann. An der Mitte des Stäbchens (der Walze) lassen sich ein paar Holzhämmerchen mit Gelenken oder biegsamen Stielen aus zerschlissenen Federposen und Holzköpfen befestigen. Sobald nun der Wind die Mühlenflügel umdreht, trommeln die Hämmerchen auf den Boden des Zigarrenkästchens und machen eine Musik, durch welche sich die Sperlinge vom Kirschbaum verscheuchen lassen, wenn das mechanische Kunstwerk dort oben befestigt wird.



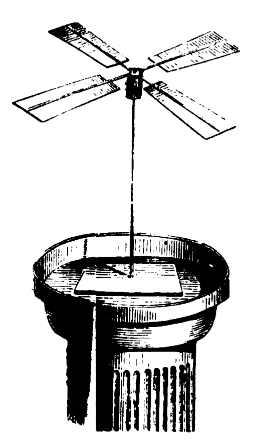
Windmühle aus Federn.



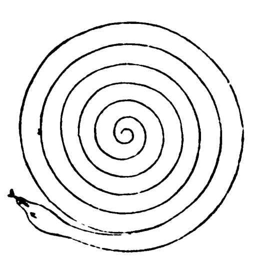
Klapperwindmühle.

397. Die Windmühle auf dem Ofen. Durch einen Korkstöpsel bohre der Länge nach ein Loch, etwa eine Bleistiftdicke weit. Oben verschließe dasselbe durch ein Glassplitterchen, das du entweder hineinklemmen oder mit Papier überleimen kannst. Unten magst du in die Öffnung eine Federspule oder ein Stückchen Schilfrohr passen. Hast du beides nicht, so mache eine kleine Hülse aus Papier von Fingerlänge, die du über dem Bleistift zusammenklebst und dann in den Kork leimst. Steckst du Kork und Hülse auf eine senkrecht stehende Stricknadel, so wird sich das Ganze leicht umdrehen, da die Nadelspitze auf Glas läuft. Ringum werden vier, sechs, acht oder mehr dünne, gerade Hölzchen in den Kork gesteckt, an welche viereckige Stückchen aus

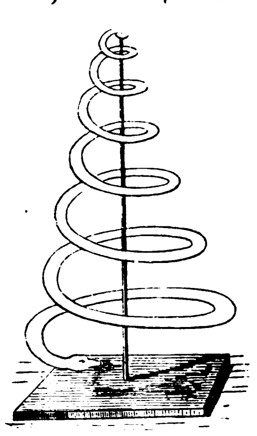
Kartenpappe zuvor geleimt werden. Diese Flügel stelle sämtlich ein wenig schief, alle in derselben Richtung. Setzt du nun eine Windmühle auf den geheizten Ofen, so wird sie sich umdrehen. Statt der viereckigen Mühlenflügel kannst du auch anders geformte anbringen, welchen die Gestalt von fliegenden Vögeln, Drachen, Schmetterlingen oder ähnlichen Dingen durch Ausschneiden und Anmalen gegeben wird.



Windmühle auf dem Ofen.



Schlange auf dem Ofen.



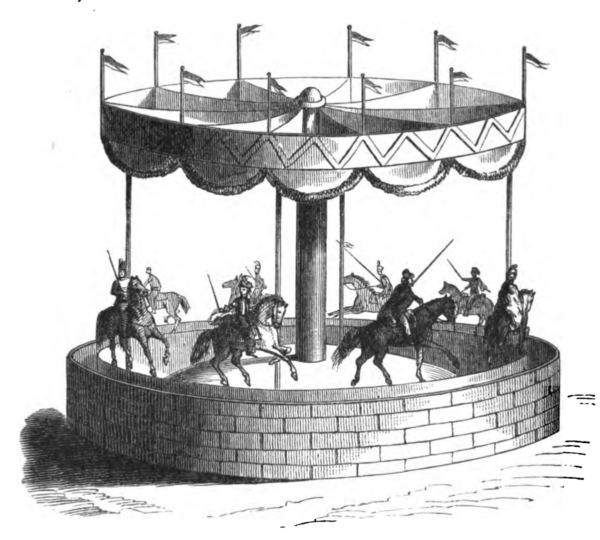
Dieselbe aufgestellt.

398. Die tanzende Schlange. Aus einem Kartenblatt schneide zunächst eine kreisrunde Scheibe, dann bilde mit der Schere daraus einen Streifen von ziemlich gleicher Breite, indem du der Schraubenwindung folgst bis zur Mitte. Zuletzt läßt du eine kleine Scheibe übrig und knickst dieselbe etwas ein, so daß eine Höhlung entsteht. Am andern Ende schnitzest du einen Schlangenkopf an den Streifen. In ein Brettchen befestigst du senkrecht eine Stricknadel und hängst die Papierschlange mit dem Schwanze an ihrer Spitze auf. Stellst du dein Kunstwerk nun an den Rand des geheizten Ofens, so wird der warme Luftstrom, der am Ofen emporsteigt, die Schlange zum Umdrehen bringen; je lebhafter das Feuer brennt, desto rascher dreht sich auch die Schlange.

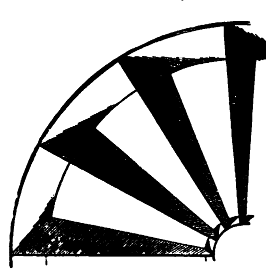
399. Das Karussell. Zunächst fertigt man eine Windmühle, wie oben angegeben, und macht ihr hübsche große und zahlreiche Flügel, damit sie hinreichende Kraft zum Umdrehen erhält. In den unteren Teil der Hülse leimt man dann eine Pappenscheibe in wagerechter Richtung, achtet aber darauf, daß sie ein gut Stück kleiner ist als die Flügel, damit der Luftstrom letztere treffen kann. Aus Kartenpappe werden Reiter geschnitten und diese aufrecht an die Scheibe geklebt. Dieses Karussell dreht sich jedoch nur so lange, wie das Feuer im Ofen brennt.

400. Der höfliche Mann. Durch die Windmühle auf dem Ofen läßt sich leicht ein Männchen in Bewegung setzen, das vor jedem, der ins Zimmer kommt, höflich den Hut abnimmt. Ein solches Männchen wird aus starkem Karton geschnitten, etwa einen Finger lang. Den rechten Arm zeichnet man aber besonders und gibt ihm den Hut in die Hand; dabei läßt man ihn

die Stellung annehmen, die er haben muß, wenn er den Hut eben vom Kopfe nehmen will. Da, wo der Arm an den Körper anpassen muß, leimt man auf die Rückseite des Mannes ein Holzklötzchen und bohrt mit dem Spitzbohrer ein kleines Loch hinein. Vorn befestigt man den Arm mit dem Hut an dem Drahtende, der hintere Teil des Drahtes wird fast wie ein Uhrpendel gebogen. Unten aber bleibt so viel Draht daran, wie nötig ist, damit der Arm den Hut in die Höhe heben kann. Ist der Draht dadurch zu lang geworden, so rollt man sein unteres Ende zu einer Kugel zusammen. Statt dessen kann man hier auch ein andres Gewichtchen anbringen. Um das andre Drahtende gut an den Arm leimen zu können, klopft man es mit dem Hammer breit, indem man einen eisernen Gegenstand zur Unterlage benutzt. Jetzt bringt man noch unten an der Hülse der Windmühle einen wagerecht stehenden, ein wenig rückwärts gebogenen Draht an, der den Armdraht des Männchens gerade erreicht und bei der Umdrehung der Mühle rückwärts drückt. Hiernach wird man das Vergnügen haben, den kleinen Burschen bei jeder Umdrehung der Mühle höflich grüßen zu sehen. Gibt man ihm statt des Hutes einen Hammer in die Hand, so kann man einen fleißigen Schmied aus ihm machen. Bekommt er einen Säbel, so wird es ein fechtender Soldat. Ist die Windmühle sehr kräftig, so treibt sie auch wohl mehrere Männer, welche verschiedene Bewegungen ausführen; sie kann sogar Musik machen. Man bringt zu diesem Zweck einige dünne



Das Karussell auf dem Ofen.



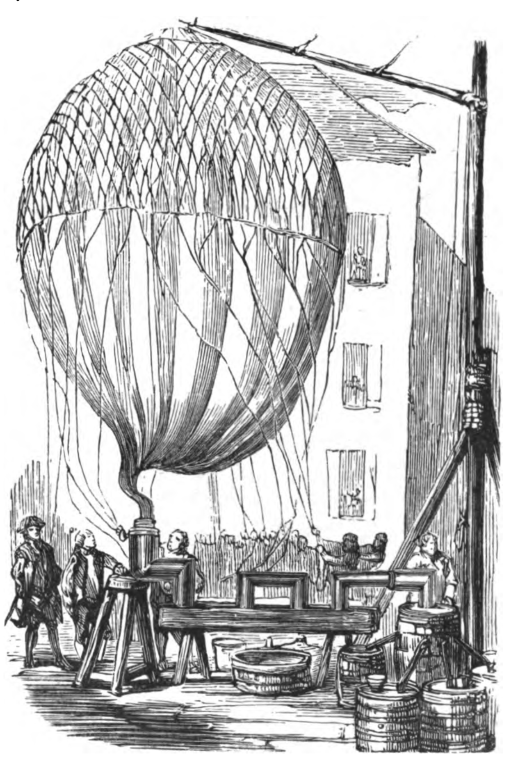
Flügel zur Windmühle.



Der höfliche Mann.

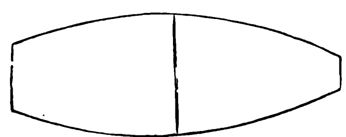
Klaviersaiten auf einem schwachen Brettchen an, zieht sie über einen Steg und stimmt sie wie die Saiten der Violine; dann läßt man durch die Windmühle ein Stückchen eines zerspaltenen Gänsekiels darüber gleiten und hört eine ähnliche Musik, wie sie manche Spielzeuge vom Drechsler hervorbringen.

401. Der Luftballon. Um einen kleinen Luftballon zu machen, braucht man sechs Bogen Seidenpapier, in welchem aber keine Löcher sein dürfen. Man kann das Papier von verschiedener Farbe wählen, je nachdem der Ballon buntstreifig aussehen soll. Die Bogen schneidet man der Mitte nach auseinander und gibt sechs Stücken davon die Form der oberen und sechs andern die Form der unteren Hälfte unsrer Abbildung. Nunmehr klebt man zwei solcher ungleichen Streifen mit ihren gleichbreiten Seiten zusammen, dann die erhaltenen langen Streifen wieder unter sich. Oben wird zwar eine Öffnung bleiben, diese läßt sich aber leicht dadurch schließen, daß man ein kreisrundes Papierstück darauf klebt. An die untere, etwas größere Öffnung fügt man einen Papierring von etwa 5 cm Breite und befestigt darin einen Drahtring mit einem Drahtkreuz. An die Mitte des letzteren (D) wird ein wenig Baumwolle gehängt, die mit Spiritus getränkt ist.

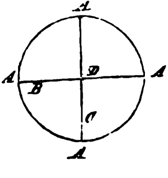


Luftballon.

Beim Auffsteigenlassen des Ballons — es darf dies nicht in der Nähe von Gebäuden oder an einer Stelle geschehen, wo durch den Ballon etwa Feuersbrunst entstehen könnte — sind besondere Vorsichtsmaßregeln zu treffen. Soll der Ballon steigen, so wird er zunächst mit einem Fädchen an seiner Spitze aufgehangen und dann der Spiritus der Baumwolle angezündet. Sowie



Anfertigen eines Luftballons.



die Luft in ihm heiß und dünn wird, bläht er sich auf und fängt an, sich zu heben; dann löst man ihn vom Faden und er tritt seine Reise nach den Wolken an.

Die großen und künstlichen Luftballons der Luftschiffer werden aus gefirnistem Seidentaft und ähnlichen leichten und doch festen Stoffen gemacht. Ehedem füllte man dieselben mit Wasserstoffgas, gegenwärtig geschieht die Füllung mit Leuchtgas. Neuerdings sind farbige Blasen aus sehr dünnen Kautschukplatten, die besonders zurecht geschnitten, an den Rändern durch Hämmern verbunden, dann innerhalb einer Form erhitzt, gefärbt und schließlich mit Wasserstoff gefüllt werden, zum Steigenlassen beliebt. Auf ähnliche Weise fertigt und füllt man auch jene großen Luftmänner, Drachen, Tiere und andre wunderliche Gestalten, die man bei festlichen Gelegenheiten aufsteigen läßt.

402. Der Luftschirm. Daß eine Flaumfeder rasch emporsteigt, wenn man sie neben den heißen Stubenofen hält, ist bekannt. In ganz ähnlicher Weise steigt auch die Luft an den Wänden der Häuser in die Höhe, welche im Sommer von den Sonnenstrahlen stark erhitzt werden. Mit Hilfe jenes aufsteigenden Luftstromes kann man eine Botschaft von der Straße aus in ein oberes Stockwerk des Hauses senden. Ein Luftschirm, wie man ihn hierzu bedarf, ist sehr leicht aus feinem Seidenpapier gemacht. Man schneidet daraus ein kreisrundes Stück, ungefähr 30 cm im Durchmesser, bindet an den Rand in gleichen Abständen 3 oder 4 feine, leichte Fäden von gleicher Länge, knüpft unten ihre Enden zusammen und befestigt an diese einen Kork oder ähnlichen leichten Körper. Hält man den Schirm unten an die Hauswand, so bläst der aufsteigende Luftstrom das Papier auf wie eine Glocke, und der Schirm steigt so hoch, wie die Luftströmung überhaupt reicht. Bricht man das Papier des Schirmes in Falten zusammen, die sich alle im Mittelpunkte vereinigen, so daß ein spitzes Wurfgeschoß entsteht, so läßt sich der Schirm auch ziemlich hoch emporwerfen. Beim Herabsinken breitet sich durch den Widerstand der Luft das Papier aus, wird glockenartig gewölbt, und der Schirm sinkt wie ein richtiger Fallschirm langsam zur Erde.


Der Fallschirm.

403. Der kleine Taucher. Man macht sich ein Männchen aus Wachs, inwendig hohl und in der Ferse mit einem kleinen Loch, oder kauft sich ein solches von dünnem Glas. Das Innere ist mit Luft gefüllt; wirft man nun das Männchen in ein möglichst hohes Gefäß voll Wasser, so hält es sich, da es leicht ist, ziemlich an der Oberfläche; man muß aber die obere Öffnung luftdicht mit einer Blase zubinden. Drückt man dann mit dem Finger auf die Blase, so pflanzt sich der Druck durch das Wasser fort und

drückt die Luft in dem Taucher zusammen. Es dringt dann etwas Wasser in denselben, und er sinkt tiefer hinunter. Je stärker man drückt, desto tiefer taucht er; läßt der Druck nach, so hebt er sich in gleichem Grade wieder.



Der Kartesianische Taucher.

404. Das umgestülpte Glas Wasser. Man fülle ein Trink- oder Weinglas ganz voll Wasser und drücke ein feuchtes Stück steifes Papier so auf die Öffnung des Glases, daß keine Luft zwischen dem Papier und dem Wasser vorhanden. Dann halte man entweder mit der Hand oder mit einem Teller das Papier fest an, drehe das Glas rasch um, lasse Teller und Hand weg: so wird das Papier unbeweglich am Glase hängen bleiben und kein Tropfen Wasser herauslaufen, wenn man das Blatt nicht mit Gewalt losreißt.



Das umgestülpte Glas Wasser.

405. Kleine Luftpumpen. Man führe einen Eßlöffel vom Kinn aus nach der Nase hinauf und hauche dabei hinein. Zieht man den Löffel dann langsam nach der Nasenspitze, so wird er daran ziemlich fest hängen bleiben, so daß man dabei sprechen und den Löffel selbst etwas hin und her schwanken lassen kann.

Befeuchtet man den Ballen der Hand etwas, setzt einen Fingerhut darauf und saugt die Luft aus demselben heraus, so haftet der Fingerhut fest an der Hand. Die Luft in ihm ist verdünnt, und die äußere dichtere Luft drückt ihn deshalb fest. Beim Schröpfen geschieht es mit den Schröpfköpfen in ähnlicher Weise, nur daß man bei diesen die Luft dadurch verdünnt, daß man die Köpfe über der Weingeistflamme erhitzt. Eine niedliche kleine Luftpumpe zur Erzeugung eines luftdünnen Raumes kann man sich mit Hilfe eines einfachen Lederstückchens und eines Bindfadens erzeugen, wenn man letzteren in der Mitte des handgroßen naß gemachten Leders befestigt und dasselbe gegen einen glatten Stein drückt, so daß es sich an allen Stellen fest anschmiegt. Hierauf zieht man allmählich am Faden und kann einen Stein von mäßiger Größe, ohne daß er herabfällt, mit in die Höhe heben.



Saugleder.

Streicht man mit einer Münze, die einen glatten, etwas vorstehenden Rand hat, an einem glatten Brett rasch herunter, hält sie dabei anfänglich

etwas schräg, so daß man durch den raschen Zug die Luft vor ihr wegdrängt, und drückt sie dann fest mit dem Finger an das senkrechte Brett, so bleibt sie einige Zeit an dem letzteren, ohne abzufallen, hängen. Die Naturforscher haben mit Hilfe des Vergrößerungsglases entdeckt, daß Fliegen, Mücken und viele andre Insekten an jedem ihrer sechs Beine zwei kleine Hautläppchen haben, die sich mit dem erwähnten Saugleder vergleichen lassen. Die Tierchen vermögen mit Hilfe derselben am glatten Glase, ja selbst an der Decke entlang zu laufen. Der Laubfrosch hat an jeder Zehe eine solche Saugscheibe, ja vor einigen Jahren erregte ein wunderlicher Mann, ein Deckenläufer, dadurch Aufsehen, daß er gleich einer Fliege an der Decke entlang lief. Er hatte ein breites, glatt poliertes Brett droben befestigen lassen und sich breite Kautschuksohlen an die Füße gebunden, mit denen er sich festsaugte. Aus Vorsorge ließ er aber ein Stückchen tiefer ein festes Netz ausspannen und fiel auch oft genug in dasselbe.

2. Pfeifen und Harfen.

406. Kleine Musikkünste durch Selbstfertigung von Schalmeien. Sobald im Lenz der Saft in die Bäume tritt und die Rinde sich leicht vom Holze löst, schneidet man von Weidenzweigen oder Holunder schlanke Stücke mit unverletzter Schale ab, legt einen solchen Zweig mit dem Ende aufs Knie und klopft ihn mit dem Messerstiel nach allen Seiten tüchtig durch, ohne ihn jedoch zu ritzen. Während des Klopfens singen in manchen Gegenden die Knaben ein besonderes Liedchen:

Saft, Saft, Sinn! Staub in den Bach!
Korn in die Müll! Thut mein Pfeifchen 'nen hellen Krach!

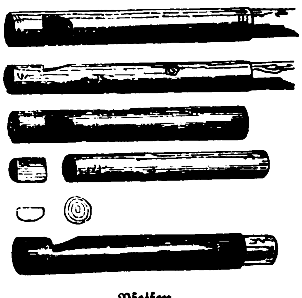
Die Schale löst sich auch ohne den Reim, wenn nur geklopft wird. Den Knoten am Zweigende schneidet man weg, ringelt dann dicht beim folgenden Knospenknoten den Zweig, indem man das Messer ringsum führt und die Schale bis aufs Holz durchschneidet. Diese dreht man ein wenig zwischen den Fingern, um zu versuchen, ob sie los ist, und sitzt sie an einer Stelle noch fest, so wird sie naß gemacht und nochmals geklopft. Dann zieht man die ganze Schale vom Holze ab, indem von der stärkeren Seite des Zweiges nach der dünneren hin gestreift wird, denn umgekehrt kann die Schale leichter zerreißen. Die abgestreifte Schale muß eine vollständige unverletzte Röhre bilden; sie besteht aus einer härteren Rindenhaut von dunkler Farbe und aus einer feineren, hellgelblich grünen inneren Haut. An einem Ende schabt man fingerbreit die obere harte Schale ab, befeuchtet die innere Schale, die unverletzt bleiben muß, und bläst hinein. Horch! die Schalmei tönt. Macht man die Röhre lang, so erklingen tiefe Töne, macht man sie kurz, hohe. Soll der Schall verstärkt werden und man hat kein Kuhhorn, in dessen Spitze sich die Schalmei stecken ließe, so mag man einen Bogen Papier wie ein Sprachrohr oder wie eine Posaune zusammenrollen und dazu benutzen. Schält man von einem dicken Weidenzweige die Rinde in

Schalmei nebst Mundstück.

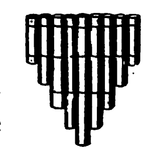


breiten Streifen ab, indem man sie mit dem Messer in schräger Richtung ringsum gleich einem Schraubengewinde schneidet, so kann man aus dieser Schale das Schallstück der Schalmei machen. In andern Jahreszeiten läßt sich eine Federpose zu einer Schalmei verwenden, indem man eine schmale Zunge von der Spitze her lostrennt. Zur Zeit, wenn die Getreidehalme noch grün, aber schon lang sind, geben sie ebenfalls Schalmeien ab. Man zieht sie mit dem weichen Ende aus der Blattscheide heraus und schneidet sie von dem oberen Knoten los. Auch die Blumenstiele des Löwenzahns können dazu dienen. Sie schmecken zwar etwas bitter, sind aber nicht giftig.

407. **Weidenpfeifen.** Das Zweigstück wird ganz in gleicher Weise geklopft und geringelt, so daß es zum Abstreifen fertig ist, wie bei der Schalmei. Mit scharfem Messer schneidet man dann nicht weit von dem einen Ende eine Kerbe in Schale und Holz. Dann streift man die Schale ab, schneidet von dem Holze das Stück von der Kerbe vollends weg, spaltet es und steckt es als Kern in den vorderen Teil der Schale. Nachdem das andre Ende des Holzes gerade geschnitten ist, wird es ebenfalls ein Stück weit von der entgegengesetzten Seite her in die Röhre geschoben, und die Flöte ist fertig. Je nachdem das Holz mehr oder weniger tief in der Röhre steckt, je nachdem wird auch der Ton der Pfeife ein andrer.

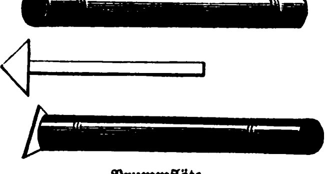

Pfeifen.

408. **Papagenoflöte.** Wie sich auf einem hohlen Schlüssel pfeifen läßt, so auch auf wagerecht scharf abgeschnittenen Federspulen, in die man von der Seite hineinbläst. Je weiter eine solche Pose und je länger sie ist, desto tiefer wird der Ton. Man kann mehrere in gehöriger Weise abstimmen, bindet sie dicht nebeneinander, und hat so eine ähnliche Pfeife wie Papageno, der Vogelsteller in der „Zauberflöte". Gleiche Dienste leisten starke Halme von Weizenstroh. — Aus Schilfrohr und aus dem geritzten Stengel mancher Dolden, wie des Kälberkropfs, lassen sich auch summende und schwirrende Musikinstrumente herstellen. Beim Rohr trennt man die harte Schale zur Hälfte ab und läßt das dünne Häutchen darunter unverletzt; es klingt dann ähnlich, als wenn man auf einem Kartenblatt oder einem Kamm pfeift.


Papagenoflöte.

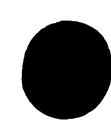
409. **Brummflöte.** Rollt man ein Papier über einen Bleistift oder ähnlichen runden Gegenstand zu einer Röhre zusammen, so läßt sich ihr hinreichender Halt geben, indem man sie entweder mit Zwirnsfäden umbindet oder ihren Rand mit einem Klebstoff (Oblate) versieht. Dann wird aus Papier ein Dreieck, das ein klein wenig größer als die Öffnung des Papierrohres ist, geschnitten und in der Mitte der einen Dreieckseite eine schmale, lange Papierzunge stehen gelassen. Letztere, die als Stiel zum Befestigen dient, schiebt man an einem Ende des Rohres zwischen die Papierbogen

desselben und biegt dann das Dreieck um, so daß es eine verschließende Klappe am Ende des Rohres bildet. Nimmt man dann das andre Ende der Röhre in den Mund und zieht die Luft an sich, so wird das Papierdreieck in Schwingungen geraten und, je nachdem die Röhre weiter und länger, enger oder kürzer ist, in tieferem oder höherem Tone brummen.


Brummflöte.

410. Vogelpfeifen. Jäger und Vogelsteller kennen mancherlei Künste, um Tierstimmen nachzuahmen. Sie täuschen und locken damit. Beim Spielwarenhändler sind kleine runde Blechpfeifchen zu haben, die man zwischen die Lippen klemmt. Sie haben in jedem Boden ein feines Loch zum Durchblasen. Andre Vogelpfeifen bestehen aus einem thönernen Töpfchen, das man mit Wasser anfüllt; in das letztere hinein ragt ein Pfeifchen, das sich eignet, um den Wirbelschlag der Nachtigall nachzuahmen. Noch andre bestehen aus einer gebogenen Glasröhre, welche in Wasser gestellt wird. Klemmt man ein Grasblatt zwischen zwei Hölzchen, welche in der Mitte einen kleinen Raum frei lassen, und bläst hindurch, so ist das auch ein Musikinstrument. Noch hübscher läßt sich ein solches mit Hilfe eines Lauchblattes herstellen. Man wählt ein Stück von $2^1/_2$ cm Länge und etwa 6—8 mm Breite. In der Mitte macht man mit dem Daumennagel eine Kerbe und nimmt von hier an bis zum Rande so viel Blattstoff weg, daß nur das dünne Häutchen wie ein Halbkreis stehen bleibt. Es muß weiß, völlig rein und gut gespannt sein. Die Vogelsteller legen ein so zubereitetes Blatt, nachdem sie es halb cylinderförmig gekrümmt haben, an den Gaumen, unweit der Kehle, so daß die Wölbung in den Mund gekehrt ist. Bei dem geringsten Hauche entsteht ein scharfer Ton wie ein Vogelruf. Will der Vogelsteller den Nachtigallenschlag nachahmen, so versucht er sich zuerst darin, das r hervorzubringen, dann die Silbe tschi, und beginnt dann üu üu, üüü, tschi tschu tschi tschu, rü rü rü, üüü, rü, tschi ꝛc. Schon durch Pfeifen gegen die scharfe Kante eines Kartenblattes oder einer Messerschärfe entstehen Töne, welche manchen Vogelstimmen ähneln.




Lauchblatt und Vogelpfeifchen.

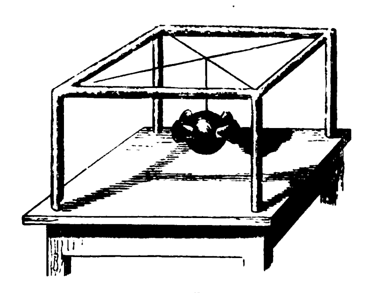
411. Die Äolsharfe. Ist auf dem Boden des Hauses vielleicht eine schmale Lücke oder ein Dachfenster, durch welches der Wind kräftig zieht, so läßt sich dort eine Äolsharfe, d. i. Windharfe anbringen. Dazu gehört ein schmales Kästchen von etwa 15 cm Tiefe, aus ganz dünnen Tannenbrettchen gearbeitet, so daß sie einen schönen Resonanzboden abgeben. In der Mitte des oberen ist ein kreisrundes Loch von etwa 4 cm Durchmesser scharfrandig eingeschnitten. Im andern Brett sind einige kleinere Löcher eingebohrt. Der Länge nach spannt man nun einige dünne Darmsaiten darüber, leitet sie an beiden Enden über einen Steg, ähnlich den Saiten der Violine, und stimmt sie alle auf denselben Ton oder in Oktaven. Der

Ton D eignet sich besonders gut dazu. Ist die Windharfe aufgestellt, so werden alle andern Lücken ringsum sorgfältig verstopft, so daß die Luft nur hier durchstreichen kann, und je nach der Stärke des Luftzugs werden geisterhaft schwache oder stärkere Töne von verschiedener Höhe, aber stets harmonischem Klange gehört werden. In einem Hause ward einst ein sonderbarer Klang öfter vernommen, dessen Entstehung sich anfangs niemand enträtseln konnte. Abergläubische Personen waren schnell bereit, von Geisterstimmen u. dgl. zu reden; bei aufmerksamem Nachforschen fand man, daß eine Glasscheibe in einem Zimmer so zersprungen war, daß sich eine schmale, scharfe Zunge aus Glas gebildet hatte. Ward die Thür des Zimmers geöffnet, so strömte die Luft durch die Fensterritze und brachte die Glaszımge zum Tönen.

3 Verschiedene Tonerregungen..

412. Bauchredner. Bei dem sogenannten Bauchreden wird nicht mit dem Bauche geredet, sondern ebenso mit der Luftröhre, mit Zunge und Gaumen, wie beim gewöhnlichen Sprechen, nur mit dem Unterschiede, daß die Lippen geschlossen bleiben und die Luft eingeatmet wird, statt ausgehaucht. Leute, die sich darauf einstudiert haben, können ihrer Stimme einen solchen Klang geben, als ob ein andrer in einer entfernten Ecke des Zimmers oder draußen vor der Thür spräche. Sie können dadurch manche scherzhafte Unterhaltungen zum besten geben.

413. Unsichtbare Musikanten. In manchen Häusern bedient man sich statt der Klingelzüge blecherner Leitungsröhren, an jedem Ende mit einer Erweiterung zum Hineinsprechen. Wer im oberen Stockwerk ist, kann sich durch eine solche Röhre mit einem andern bequem unterhalten, der sich im unteren Geschoß befindet, und umgekehrt. Dergleichen Röhren hat man auch im Scherz zu Täuschungen benutzt. So machte einer bekannt, er könne den Gesang eines Geistes hören lassen und habe ein besonderes Instrument zu diesem Zweck erfunden. Das letztere bestand aus einer hohlen Metallkugel, die mit vier Hörröhren versehen und mittels eines Drahtes an dem Kreuzdraht eines Rahmens aufgehangen war, der auf vier Säulen ruhte. Eine jener Säulen verbarg in ihrem Innern eine Röhre, die sich durch das Bein des Tisches nach einem tieferen Geschoß fortsetzte. In letzterem war ein Sänger versteckt, der gegen die Öffnung der Röhre sang. Die Klänge pflanzten sich durch letztere fort bis zu dem Metallkreuz und der hohlen Kugel und wurden durch diese wie durch einen Resonanzboden hörbar. — In ähnlicher Weise hat man in dem Erdgeschoß eines Hauses ein Musikchor placiert: etwa einen Pianofortespieler, Violinenspieler, Klarinettenspieler ꝛc. Von den Instrumenten aus leitete man starke Eisendrähte nach einem mehrere Stock höheren Zimmer



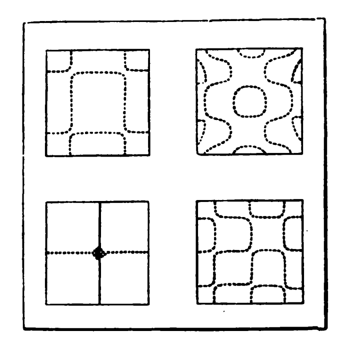
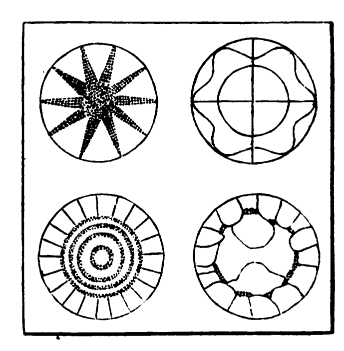
Unsichtbare Musikanten.

und setzte sie dort mit dem Resonanzboden von Harfen und Pianofortes in Verbindung. Letztere ließen deutlich alle Töne hören, die darunter gespielt wurden. Zwei Pappencylinder, dem Waldteufel ähnlich, versieht man mit je einem Boden aus Pergament und befestigt in der Bodenmitte einen langen Faden. Spannt man letzteren etwas an und spricht oder singt in den einen Cylinder hinein, so hört es derjenige genau, welcher an den zweiten Cylinder das Ohr hält.

414. Hören durch einen Stock. Beim gewöhnlichen Sprechen wird der Schall der Stimmen durch die Luft fortgepflanzt und dem Ohre andrer vernehmlich gemacht. Noch besser leitet sich aber der Schall durch einen festen Körper fort, wenn der tönende Gegenstand mit jenem in Berührung kommt. Steht man einige Schritte von einer Taschenuhr entfernt, so vernimmt man nichts von ihrem Ticken; hält sie aber jemand an einen Stock und man nimmt das andre Ende desselben an sein Ohr, so hört man deutlich das „Ticktack".

415. Wohlfeiles Glockengeläute. An jeden Griff einer Schere oder an einen silbernen Löffel bindet man einen starken Faden von etwa 2 m Länge, stellt sich auf eine Bank, hält die freien Enden der Fäden fest an die Ohren, eines an jedes, schwingt dann die Schere hin und her, so daß sie rechts und links an einen Gegenstand anschlägt, so hört man ein lautes Getöne, welches dem Läuten der Glocken ähnelt. Die Fäden leiten den Schall unmittelbar nach dem Gehör.

416. Klangfiguren. Streut man auf eine dünne Glasscheibe feinen Sand oder Bärlappsamen und erzeugt mit dem Violinbogen möglichst gleichmäßige und schöne Töne, so gerät die Glasscheibe in Schwingungen, die feinen Körperchen auf ihr beginnen zu hüpfen und sammeln sich an bestimmten Stellen zu regelmäßigen Figuren, die nach der Höhe der Töne und nach der Beschaffenheit des Glases wechseln. Trinkgläser klingen mit, wenn in ihrer Nähe derselbe Ton, den sie beim Anschlagen geben, erzeugt wird. Wenn deshalb einer, der eine gute Lunge hat, den entsprechenden Ton in das vorgehaltene Glas tüchtig hineinschreit, so kann er es ebenso zum Zerspringen bringen, als ob er es mit dem Stocke zerschlüge.

Klangfiguren.



Puccinello in der Zauberlaterne.

16.

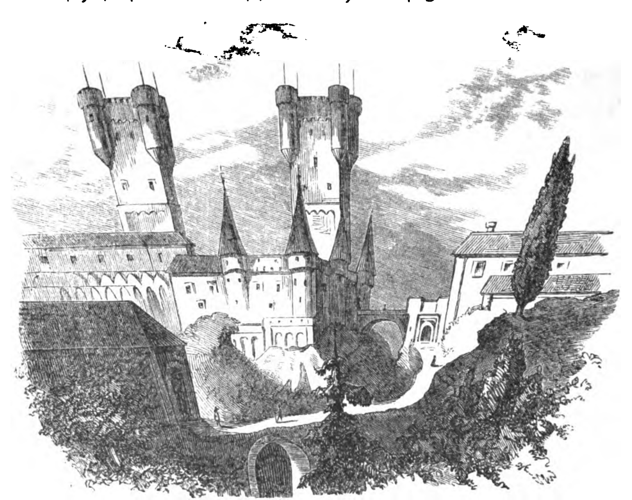
Lichtspiele.

Das Licht oder der von leuchtenden Körpern ausgesendete Lichtstoff pflanzt sich von ihnen in wellenförmigen Schwingungen fort und bewirkt dann in unserm Auge die Empfindung des Sehens, hierdurch aber das vornehmste Mittel zur Wahrnehmung von Gegenständen. Viel kommt auf den Standpunkt und auf die Weise des Sehens an, ferner auf die Schnelligkeit, mit welcher die Eindrücke der beleuchteten Gegenstände das Auge treffen oder in wechselnder Reihenfolge einander ablösen. Läßt ein Körper Licht durch sich hindurchgehen, so wird er durchsichtig. Gehen nun Lichtstrahlen aus einem durchsichtigen Körper in einen andern Körper über, der mehr oder minder dicht ist als jener, so werden sie gebrochen, d. h. von ihrem ursprünglichen Wege abgelenkt. Auf dieser Lichtbrechung, welche namentlich in Wasser und Glas vorkommt, gründen sich ebenfalls verschiedene unterhaltende Lichtspiele. Treffen ferner Lichtstrahlen auf ihrem Wege gegen dunkle Körper, so werden sie zurückgeworfen und erzeugen für unser Auge auf jenen Körpern, je glänzender diese sind, um so deutlichere Abbilder,

sogenannte Spiegelbilder. Mit Brechung der Lichtstrahlen sowie mit gewissen Stoffen, die an der Oberfläche der Körper haften, ist die Empfindung der Farben verbunden, gleichwie mit dem Hindernis, welches undurchsichtige Körper den Lichtstrahlen auf ihrem Wege entgegenstellen, die Wirkung des Schattens. Beiderlei Erscheinungen bieten zu den sogenannten Farbenspielen und Schattenspielen Gelegenheit.

1. Lichtwechselspiele.

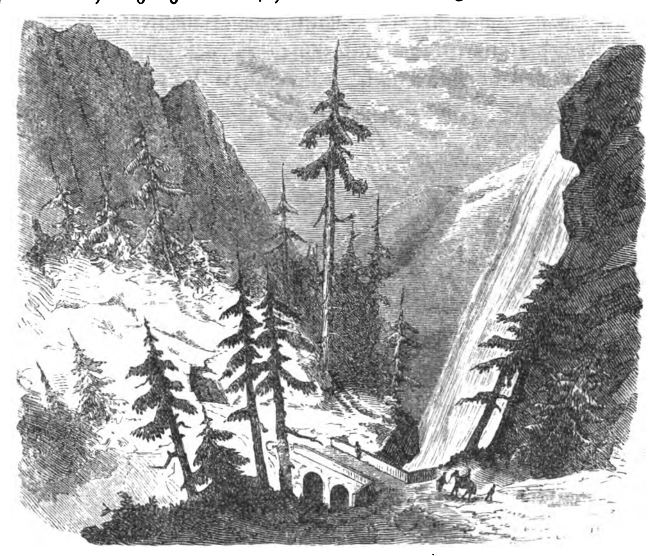
417. Die verunglückte Landschaft. „Eine wunderliche Landschaft!" wirst du sagen, wenn du das untenstehende Bild ansiehst — alle senkrechten Linien schief und die meisten Dinge dabei unnatürlich in die Länge gezogen. Es erscheint aber auf der Welt manches verkehrt und ist in Wirklichkeit doch nicht so schlimm; ja selbst ein Zerrbild kann sich noch ganz hübsch ausnehmen, wenn es nur glückt, den richtigen Standpunkt ausfindig zu machen, von welchem aus es betrachtet werden muß. Wie du diesen Punkt für untenstehende Landschaft finden kannst, will ich dir sagen.



Die verunglückte Landschaft.

Schneide ein rundes Loch wie eine Erbse groß in einen Streifen Kartonpapier (A bei Fig. 3), miß die Entfernung A B an dem Streifen ab und knicke den unteren Teil (B C) im rechten Winkel scharf um, so daß der Streifen allein stehen kann. Von zwei Linien der verschobenen Zeichnung, die eigentlich senkrecht sein müßten, ziehen wir nach unten Verlängerungslinien, bis sich dieselben durchschneiden. Dorthin setzen wir das Kartenblatt, so daß das Loch senkrecht über den Kreuzungspunkt zu stehen kommt. Nun schaue dir die verzogene Landschaft durch das Loch im Kartenblatt an, sie wird völlig verändert erscheinen: regelrecht, wie ein hübsches andres Bild, ja sogar noch natürlicher als ein solches, etwa einem Stereoskopenbilde ähnlich.

Du möchtest dir aber vielleicht selbst noch mehr solche Bilder anfertigen; gut, so will ich dazu zwei verschiedene Mittel angeben.



Verschobenes Bild.

Wähle aus deinem Bildervorrat irgend ein Bild aus, daß du als verzogenes Bild darstellen willst, schneide in ein viereckiges Stück dünner Pappe ein Loch von der Größe jenes Bildes und klebe das letztere in das Loch. Dann biege die Pappe zu einem Cylinder zusammen, den du unten und oben durch einen umgeschlungenen Bindfaden zusammenhältst. Auf die entgegengesetzte Seite des Cylinders stellst du ein helleuchtendes Licht, je kleiner dessen Flamme ist, desto besser eignet es sich. Das Licht scheint auf die Rückseite des Bildes, und die Umrisse der Figuren auf dem letzteren werden sich auf dem Tische in verschobener Weise wieder zeigen. Dorthin legst du ein Stück Papier, zeichnest die Umrisse nach und führst sie dann in entsprechender Weise aus. Soll dir das verschobene Bild wieder hergestellt erscheinen, so mußt du es von dem Punkte aus besehen, an welchem vorher die Flamme des Lichtes befindlich war.

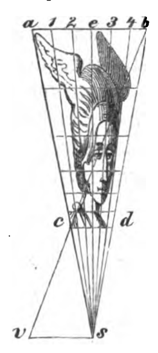


Fig. 1.



Fig. 2. Zur Anfertigung des verschobenen Bildes.

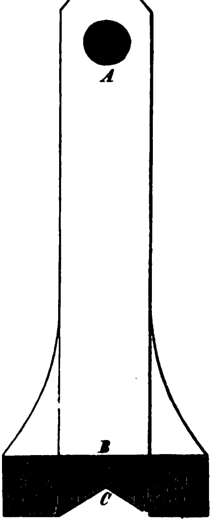
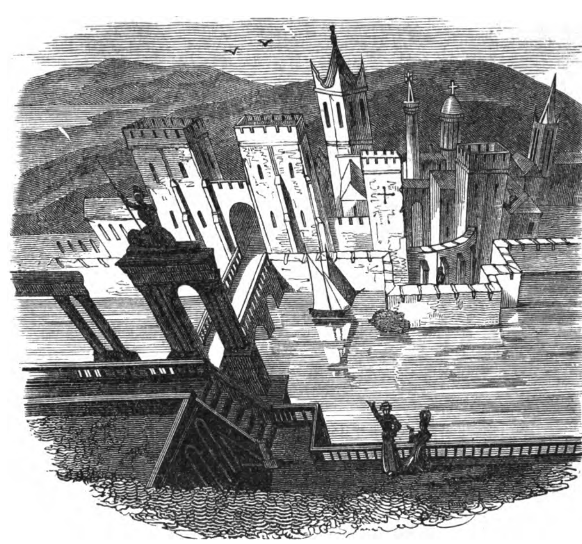


Fig. 3. Instrument zum Restaurieren der verunglückten Landschaften.

Nun höre auch die zweite Art, die du zu jeder Tageszeit ausführen kannst. Das von dir ausgewählte Musterbild — es sei ein Merkurskopf — teilst du in kleine Quadrate. Du teilst jede Seitenlinie in gleiche Teile, etwa sechs, und verbindest die Punkte durch Kreuzlinien. Die Oberseite des Bildes A B zeichnest du auf Papier, a b, und teilst sie in ebenso viele Teile wie A B. Unter die Mitte dieser Linie, e, setzest du nun einen Punkt, s, vielleicht zweimal so weit entfernt, als das Musterbild hoch ist. Von diesem Punkte aus ziehst du dann strahlenförmige Linien nach den Teilungspunkten von a b. Gleichlaufend mit a·b ziehst du von s aus eine Linie, s v, die kleiner ist als a b; je kürzer sie ist, desto mehr erscheint das Bild in die Länge gezogen. Von v aus ziehe eine schräge Linie nach dem gegenüberliegenden



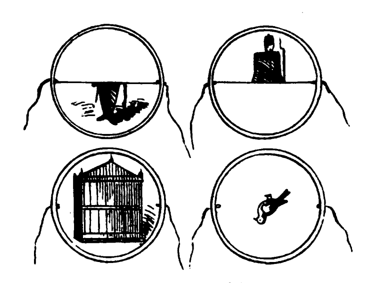
Verschobenes Bild.

Endpunkte von a b, hier b. Die Stellen, in denen v b die strahlenförmigen Linien schneidet, bezeichnen die Punkte, an welche auch die übrigen wagerechten Teilungsstriche zu legen sind. Du hast das unregelmäßige Viereck a b c d erhalten, das in ebensoviel kleine unregelmäßige Vierecke zerlegt ist, wie das Musterbild in regelmäßige. Jetzt trägst du mit wenig Mühe die Zeichnung jedes kleinen Gevierts im Musterbilde auf das entsprechende Viereck deines Gitterwerkes über und richtest dich nach den Größenverschiedenheiten des letzteren. — Hast du das verschobene Bild vollendet, so stellst du den Pappenstreifen so, daß das Loch zum Hindurchsehen gerade über s befindlich ist, und zwar so hoch über s, als die Länge von s v beträgt. Viel Spaß wird es dir bereiten, wenn du das Porträt einer bekannten Person in verzogener Weise herstellst und es dann deinen verwunderten Freunden durch das Sehloch im Kartenblatt in seiner richtigen Gestalt erscheinen läßt.

418. Die wunderbare Drehscheibe (Thaumatrop). Das Auge bedarf auch zum Sehen eine gewisse Zeit. Schwirrt ein Körper rascher als diese Zeit vorbei, so sieht ihn unser Auge nicht, und der berühmte Herr Baron von Münchhausen muß ganz besondere Sehorgane gehabt haben, daß er die

Kanonenkugel deutlich erkennen konnte, um sich darauf zu setzen. Drehen sich Gegenstände sehr schnell und werden nur auf einen Augenblick auffallend hell beleuchtet, so scheinen sie still zu stehen. Du weißt, daß bei einem rasch fahrenden Dampfwagen die Speichen der Räder so schnell schwirren, daß es nicht möglich ist, sie einzeln zu sehen; sie erscheinen wie ein hellgrauer Schleier. Braust nun ein Dampfwagenzug in finsterer Nacht auf den Schienen entlang und ein Blitz erleuchtet die Wagen auf einen Moment, so scheinen diese sämtlich mit ihren Rädern still zu stehen, und du siehst an ihnen deutlich die Speichen. Das sonderbare Bild steht noch vor dir, während dein Ohr dir deutlich sagt, der Zug sei schon vorbei. Das Auge kann sich nicht so rasch von dem lebhaften Eindruck beruhigen und behält das Bild noch, obschon der Gegenstand nicht mehr vorhanden ist. So kann man auch zwei Bilder, die rasch aufeinander folgen, miteinander zu einem einzigen verschmelzen, und zwar ohne künstliche Instrumente.

Schneide ein Stück weiße Pappe kreisrund, etwa gegen 8 cm im Durchmesser; an zwei gegenüberstehenden Stellen bringe einen festen Faden an, oder auch einen glatten Stift, um die Scheibe rasch zwischen den Fingern um ihren wagerechten Durchmesser umdrehen zu können.



Wunderbare Drehscheibe.
Der wieder geheilte Soldat. Der Vogelfang.

Zeichnest du auf die Vorderseite der Scheibe einen dicken wagerechten Strich, auf die Rückseite einen senkrechten, und wirbelst sie rasch um, so erblickst du ein schwarzes Kreuz auf hellem Grunde. Jetzt nimm einen Papiersoldaten und schneide ihn mitten auseinander, als hätte ihn eine Kanonenkugel geteilt. Die Oberhälfte des armen Kriegers klebe genau in die Mitte der Vorderfläche deiner Drehscheibe, die Unterhälfte auf die andre Abteilung der Kehrseite. Drehst du die Scheibe schnell um, so erscheint der halbierte Soldat wieder ganz und du hast ein Kunststück vollbracht, um das mancher Feldherr dich beneiden möchte. Du kannst die Figuren auf der Scheibe vielfach verändern, je nach deinem Geschmack. So setze auf die eine Seite das Bild eines Vogelbauers in die Mitte, auf die andre Seite aber in umgekehrter Stellung das Bild eines Vogels, und du siehst beim Umdrehen den Vogel im Käfig sitzen. Ebenso kannst du verfahren mit einem Pferd und seinem Reiter, einem Bär und dem Affen, dem Kopf eines Mannes und dem Hut, einem Leuchter und dem brennenden Licht u. s. w. Nur mußt du in solchem Falle das zweite Bild jedesmal umgekehrt stellen und genau an die Stelle, die es bekommen müßte, wenn das Bild der andern Seite auch mit dazu gezeichnet wäre. (Die eine Hälfte des Soldaten muß also ebenfalls umgedreht werden.)

419. Der neue Orpheus. Statt der wagerecht umschwingenden Scheibe kann man auch ein senkrecht stehendes Spielzeug ähnlicher Art herstellen. Vier Blätter aus Kartonpapier befestigt man an einen senkrechten Stift, so

daß sie sich schnell wie ein Kreisel auf ihrem Fußgestell umdrehen lassen. In jedes Fach malt man die Figur eines Geigenspielers in den beim Spielen aufeinander folgenden Stellungen, neben ihm verschiedene Tiere. Beim Umschwingen sieht man den Künstler still stehen und lebhaft geigen und — wenn die Tiere ebenfalls auf den Blättern in verschiedenen Stellungen gezeichnet sind, diese nach der Musik hüpfen und tanzen.



Der neue Orpheus.

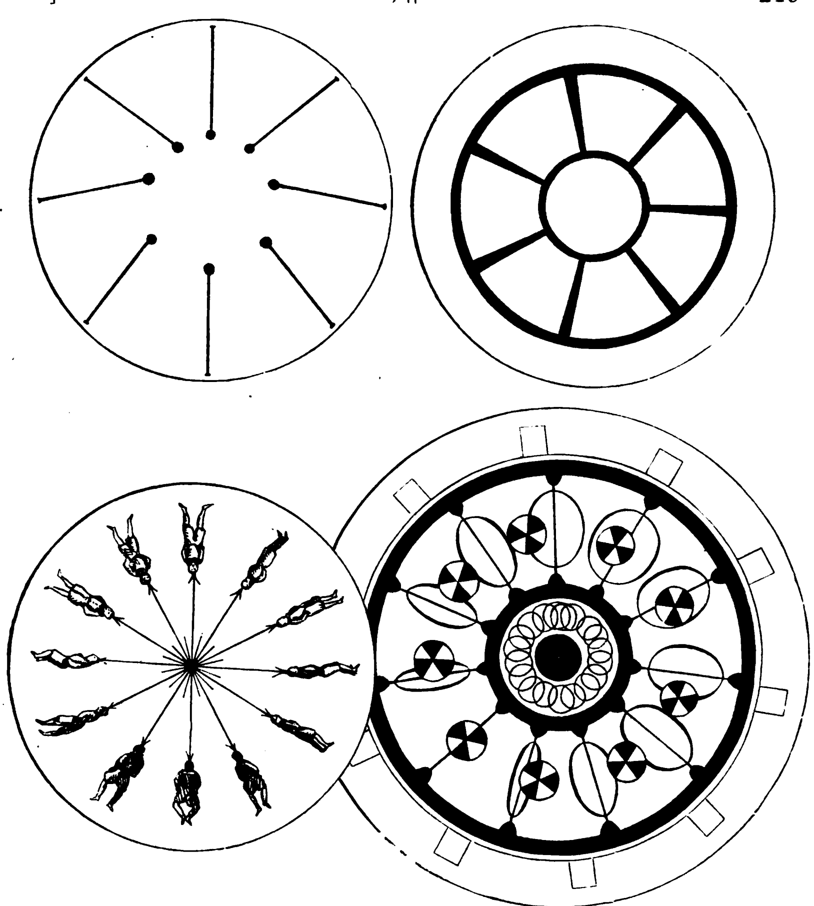
420. Die lebendigen Bilder auf der Wunderscheibe. Ein tüchtiger Junge sucht seinen Stolz darin, daß er sein Spielzeug selber macht und so macht er sich auch seine Wunderscheibe höchst eigenhändig, denn er hat ein Federmesser, ein Stückchen Pappe und ein Endchen Draht, dann seinen Bleistift und Tuschpinsel — was braucht er mehr?

Mit einer Zirkelöffnung von etwa 8—10 cm schlägt er einen Kreis auf die weiße, glatte Pappe und schneidet sodann die Scheibe mit Schere oder Messer säuberlich aus. Dann schlägt er einen zweiten Kreis darauf, etwa 6 mm vom Rande entfernt, und einen dritten, dessen Halbmesser um fast 1 cm noch kleiner ist. Hierauf wird die ganze Scheibe durch gerade Linien, die sich im Mittelpunkte durchschneiden, in acht gleichgroße Teile geteilt. Auf jedem Teilungsstrich wird mit dem Federmesser zwischen den beiden kleineren Kreislinien, die vorhin gezogen worden sind, ein viereckiges Fensterchen ausgeschnitten. Jedes Fensterchen ist also 6 mm vom äußeren Rande entfernt, 1 cm hoch und halb so breit (5 mm). Ein leeres Holzröllchen, auf welches Garn oder Zwirn gewickelt war, wird die Mutter oder Schwester schon übrig haben und uns schenken, sie dürfen nachher zum Dank auch unsre Wunderscheiben mit ihren lebendigen Bildern mit besehen, wenn dieselben fertig sind. Von einem solchem Röllchen schneiden wir den einen vorstehenden Rand viereckig ab und passen es knapp in ein viereckiges Loch, welches wir in die Mitte unsrer Scheibe geschnitten. In solchen Röllchen ist stets ein durchgehendes Loch; durch dieses stecken wir den starken Draht und biegen ihn vorn etwas um, damit das Röllchen beim raschen Umdrehen nicht abgleitet. Hinten biegen wir den Draht ebenfalls um, so daß wir einen bequemen Griff erhalten, um die Scheibe senkrecht halten zu können.



Mann mit der Wunderscheibe.

Jetzt handelt es sich um Anfertigung lebender Bilder. Wählen wir zunächst ein leichtes. Wir zeichnen mit Zirkel und schwarzer Farbe ein Rad auf die Scheibe, dessen Mittelpunkt auch im Mittelpunkte der Scheibe liegt.



Die schwingenden Pendel.
Die tanzenden Männer.

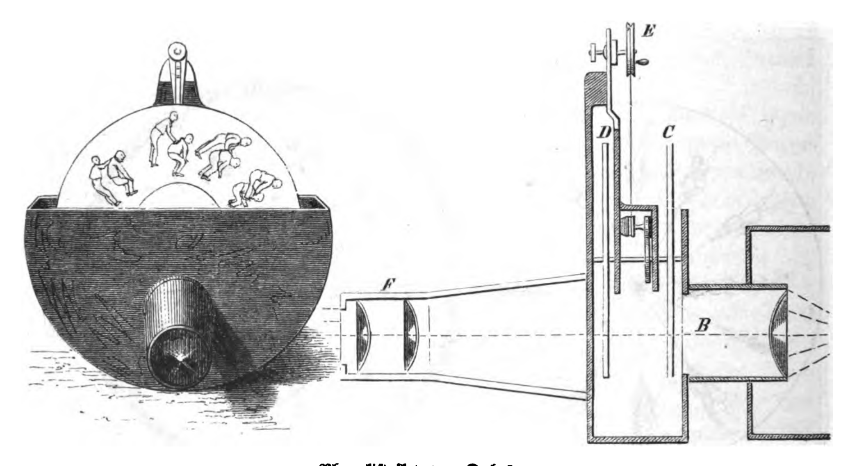
Das rücklaufende Rad.
Der fliegende Ball und die Reifen.

Dann geben wir aber dem Rade nur sieben Speichen und malen diese sowie den Reifen des Rades hübsch stark und kräftig. Jetzt stellen wir uns vor den Spiegel, kehren demselben die bemalte Drehscheibe zu und setzen die letztere durch Anschlagen mit der Hand in raschen Umschwung. Durch die Löcher der Scheibe sehen wir nach dem Bilde im Spiegel und dort erkennen wir deutlich das Rad mit allen seinen Speichen. Während wir aber die Scheibe schnell rechtsum schwingen, dreht sich das Rad im Spiegel langsam linksum. Schwingen wir die Scheibe zur Abwechselung links, so wird sich das Rad im Spiegel rechtshin drehen.

Als weitere Beispiele siehst du oben noch einige andre Bildchen für die Wunderscheibe. Bei jedem ist dieselbe Figur ein- oder zweimal mehr oder weniger aufgezeichnet, als die Drehscheibe Löcher zum Durchsehen hat.

Die ganze Bewegung, welche der betreffende Gegenstand ausführen soll, ist in ebensoviel verschiedenen, aufeinander folgenden Stellungen aufgezeichnet. Sämtliche Pendel scheinen im Spiegelbilde hin und her zu schwingen, wie bei der Uhr, und zwar um so rascher, je schneller du die Wunderscheibe drehst. Es ist nötig, daß jeder der Gegenstände auf derselben Seite genau so geformt und gemalt ist wie der andre, damit es dem Auge so vorkommt, als sei es immer derselbe.

Statt der acht Löcher zum Durchsehen kann man auch zehn oder zwölf einschneiden, dann muß man aber auch die Zahl der Figuren in gleicher Weise danach verändern. Jedes neue Bild malt man entweder auf eine besondere, kleinere Scheibe, die man an die größere dicht andrückt, oder man zeichnet es auf Papier und heftet dies durch einen Faden an die große Scheibe an.



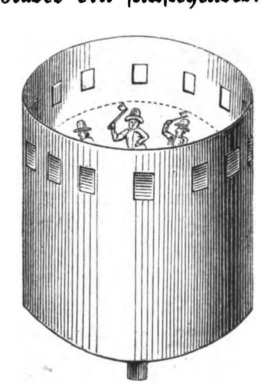
Phenakistoskop von Duboscq.
Vorderansicht mit den Vergrößerungsgläsern. Seitenansicht im Durchschnitt.

Soll eine Figur sich auf der Scheibe rückwärts bewegen, so muß eine davon weniger gezeichnet werden als Schaufensterchen vorhanden sind. Die vorhandenen verteilt man aber auch in gleichweiten Abständen voneinander. Zeichnet man eine Figur mehr als Gucklöcher sind, so läuft sie in der Richtung der Scheibendrehung.

Die Wunderscheiben, die man in gelehrter Weise auch Phenakistoskopen nennt, sind von einem Deutschen, dem Professor Stammler in Wien, erfunden worden. Ein Franzose, Duboscq in Paris, hat sie zur Herstellung eines künstlicheren Instruments benutzt, durch welches die beweglichen Bilder wie durch eine Zauberlaterne an der Wand gezeigt werden und deshalb von vielen Zuschauern gleichzeitig besehen werden können. Er hat dies Spielwerk an einer Seite mit einer Sammellinse (einem Brennglas) versehen, welche das Licht (a) einer Flamme auf eine Stelle der Drehscheibe lenkt. Die Bilder sind auf eine Glasscheibe (C) gemalt und deshalb durchsichtig.

Die größere Scheibe (D) ist aus Holz und enthält vier an beiden Seiten erhaben geschliffene Linsengläser, die in gleichen Entfernungen voneinander stehen. Beide Scheiben sind auf derselben Spindel befestigt und werden durch ein kleines Räderwerk mit Hilfe einer Kurbel (E) in Bewegung gesetzt. Vor dem untersten Bilde, dem einfallenden Lichte gegenüber, ist ein Rohr mit zwei Vergrößerungsgläsern, die eines der Bilder an der Wand vergrößert erscheinen lassen. Die oben stehende Figur zeigt ein solches Instrument und von vorn.

Man hat auch noch mehrfach andre interessante Vorrichtungen erdacht, die ähnliche Erscheinungen bieten wie unsre einfache Wunderscheibe. So läßt man zwei gleichgestaltete Zahnräder auf derselben Achse mit gleicher Geschwindigkeit nach den entgegengesetzten Richtungen umdrehen und das Auge bemerkt dann statt der zwei umrollenden Räder ein stillstehendes. Sind bei jenen die Zähne nach entgegengesetzten Richtungen schräg gestellt, so sieht man an dem scheinbar stillstehenden Rad, diesem Trugbilde, die Zähne gerade. Läßt man zwei Scheiben in entgegengesetzter Richtung gleich schnell umschwingen, bringt auf der hinteren Figuren an und auf der vorderen regelmäßige Öffnungen, so kann man die sonderbarsten Veränderungen der Trugbilder wahrnehmen, je nachdem man die Zahl und Form der Öffnungen verändert (Roses Kalotrop). Alle diese Instrumente, welche eine entgegengesetzte Umdrehung der Scheiben verlangen, sind aber für uns zu schwierig herzustellen, da sie künstliches Räderwerk nötig machen. Wir gehen deshalb auf ihren inneren Bau nicht näher ein.



Die Wundertrommel.

Neuerdings hat man die Wunderscheiben auch in einer andern und bequemeren Form hergestellt, die man Wundertrommel nennen könnte. Sie lassen sich auch leichter anfertigen und die Bilder viel bequemer erneuern. Man fertigt nämlich einen Cylinder aus Pappe, befestigt ihn unten an einer drehbaren Holzscheibe und läßt ihn oben offen. In der Nähe des oberen Randes bringt man die Gucklöcher ringsum in ähnlicher Weise an wie bei der Wunderscheibe. Unterhalb derselben legt man die Bilder, die hier auf einen langen, schmalen Papierstreifen gezeichnet sind, welcher in die Trommel gut einpaßt. Man setzt die Trommel in Umschwung, sieht durch die Löcher in das Innere derselben und hat ohne Spiegel dasselbe Schauspiel. Diese Zaubertrommel gewährt auch noch den Vorteil, daß gleichzeitig mehrere Personen hineinschauen können.

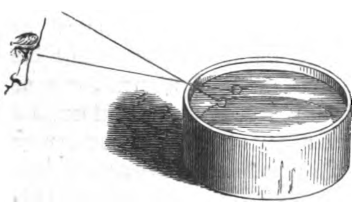
421. Ein wohlfeiles Vergrößerungsglas. Ein gutes Mikroskop kostet 300 Mark und mehr, und ein einfaches Vergrößerungsglas wird wenigstens mit einem halben Thaler oder einem Gulden bezahlt; allein du kannst dir auf leichte Weise ein Mittel zur Vergrößerung anfertigen, das dir nichts kostet als — einen Nadelstich. Du brauchst nämlich nur mit einer Nadel

einen feinen Stich in ein Kartenblatt oder in starkes Schreibpapier zu machen und die Öffnung dicht ans Auge zu halten, so werden dir kleine Gegenstände, welche du besehen willst, bedeutend größer erscheinen, wenn du sie nahe davor hältst, etwa $2^1/_2$ cm davon entfernt. Das bloße Auge kann in solcher Nähe gar nichts erkennen, mit Hilfe des Nadelstichs dagegen siehst du die kleinen Buchstaben eines Buches ganz groß und kannst ein kleines Insekt mit allen seinen Teilen scharf wahrnehmen, wenn du dasselbe auf einem Stückchen Glas oder an der Spitze einer Nadel mit etwas Gummiwasser befestigt hast. Dabei mußt du Sorge tragen, daß der Gegenstand, den man betrachten will, hell erleuchtet ist. Man hält ihn deshalb entweder gegen den hellen Himmel oder gegen den durchscheinenden Schirm einer Lampe, oder man stellt einen Spiegel unter 45 Grad auf, der das Tageslicht (nicht unmittelbaren Sonnenstrahl) auffängt, und sieht dagegen.

Noch hübscher wird das Vergrößerungsinstrument sein, wenn du statt des Kartenblattes ein dünnes Bleiplättchen nimmst, vielleicht den Fuß eines zerbrochenen Bleisoldaten. In dieses machst du das Loch mit einer Stopfnadel oder starken Nähnadel und legst dann mit einer neugeschnittenen Gänsefeder einen hellen Tropfen Wasser darauf. Da du dies Instrument am besten wagerecht hältst, damit der Tropfen nicht seine Rundung verliert und herabfließt, so kannst du hier den schräg gestellten Spiegel zur Beleuchtung des kleinen Gegenstandes gut anwenden.

2. Lichtbrechungsspiele.

422. Unsichtbares durch Wasser sichtbar machen. Lege in eine weiße Obertasse ein Geldstück dicht an den Rand des Bodens, so daß man genau daran bemerken kann, ob es sich etwa verschiebt oder nicht. Laß dann deinen Freund ein Stück von der Tasse zurücktreten, und zwar so weit, daß er über den Rand der Tasse hinweg nur das alleräußerste Ende des Geldstücks als kleines Pünktchen bemerkt, oder das letztere auch gar nicht mehr. Nun sage ihm, daß er unverändert so stehen bleiben möge, und gieße langsam die Tasse voll reines Wasser.



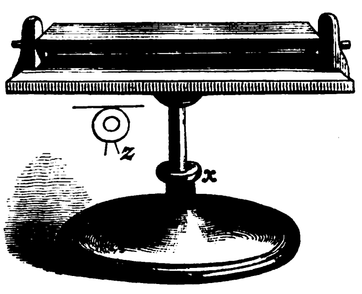
Das schwimmende Geldstück.

Dein Freund wird jetzt das Geldstück voll und deutlich sehen. Es wird größer und höher zu liegen scheinen. Ihr beide aber überzeugt euch in der Nähe, daß es seinen Ort durchaus nicht verlassen hat, sondern daß jene Veränderung nur durch das eingegossene Wasser bewirkt worden ist. Daß durch das Wasser alle Dinge ihr Ansehen etwas verändern, kannst du schon an einem Stocke sehen, den du schräg in ein Becken mit Wasser steckst. An der Stelle, wo er in das Wasser geht, scheint er zerbrochen zu sein und der untergetauchte Teil hat anscheinend eine andre Richtung als der in der Luft befindliche, während in Wirklichkeit der Stock ganz gerade ist.

Wie durch einen Wassertropfen ein dahinter befindlicher Gegenstand größer aussieht, kann man leicht beobachten. Die Goldfischchen, die im Wasserbecken umherschwimmen, erscheinen einmal größer, ein andermal kleiner, besonders wenn das Becken gewölbt und von Glas ist und wenn man von der Wölbung her hineinschaut.

423. **Auf leichte Weise Geld zu vervielfältigen.** Du hast nur ein Pfennigstück in deiner Sparkasse und möchtest deinen Kassenbestand gern größer sehen. Dies Vergnügen kannst du dir auf leichte Weise verschaffen. Nimm ein Trinkglas, das unten spitz zuläuft und oben weit mündet, einem Champagnerglase ähnlich. Auf den Grund desselben lege deinen Pfennig, schütte das Glas halb voll Wasser und decke es mit einem Teller zu, der scharf schließt: aus Vorsorge kannst du auch erst einige Blatt weißes Fließpapier darauf legen, dann stürze das Glas und den Teller rasch um, so daß das Glas mit dem Wasser umgekehrt auf dem Teller steht, und siehe: dein Pfennig, der jetzt auf dem Teller liegt, ist gewachsen, er erscheint so groß wie ein Zweipfennigstück, und ein Stückchen darüber siehst du einen zweiten Pfennig im Wasser. So hast du das Vergnügen, statt des einen Pfennigs jetzt deren drei zu sehen. Freilich mußt du dir, wie bei allen optischen Kunststückchen, mit dem Ansehen genügen lassen, der Krämer wird dir nichts für deinen Zuwachs an Reichtum geben.

424. **Das Glasprisma und einige seiner merkwürdigsten Erscheinungen.** Eine Glasstange von hellem und klarem Glas, etwa einen Finger lang, mit drei glatten ebenen Längenseiten, nennt man gewöhnlich ein Glasprisma. Man hat es ohne und mit Gestell. Das letztere ist hier abgebildet. Auf dem hölzernen Fuße kann es höher und niedriger geschoben, mittels einer Schraube ꝛc. festgestellt, mittels eines Gewindes, das bei z besonders gezeichnet ist, in jede erforderliche Richtung gebracht werden.



Prisma mit Gestell.

Hält man ein solches Glasprisma, sei es ohne oder mit Gestell, wagerecht und so vor beide Augen, daß die gemeinschaftliche scharfe Kante beider zum Gebrauch ersehenen Flächen sich unten befindet, und sieht man so nach den gerade gegenüberliegenden Gegenständen, dann zeigt sich hier alles viel tiefer als es wirklich ist. Seitwärts befindliche Gegenstände erblickt man noch mehr als die gerade gegenüber befindlichen aus ihrer Stelle gerückt, und eine gerade Linie erscheint wie eine aufwärts gekrümmte Bogenlinie. Liegt die scharfe Kante oben, so erscheinen die gerade gegenüberliegenden Dinge viel höher und die seitwärts liegenden werden so aus ihrer Stelle gerückt, daß eine wagerechte Linie wie eine nach unten gekrümmte Bogenlinie hervortritt. Auch kann mittels des Glasprismas ein Gegenstand der Decke an den Boden des Zimmers versetzt werden, und umgekehrt, ja selbst scheinbar verdrängt

werden kann ein Gegenstand auf dem Zimmerboden durch einen an der Decke des Zimmers.

Fängt man die gefärbten Strahlen des Prismas alle durch ein Sammelglas auf, so hat man im Brennpunkte desselben auf einem vorgehaltenen weißen Papier einen lebhaft hellen weißen Kreis und so wieder weißes Licht. Hält man das Papier näher dem Glase zu, als dessen Brennweite ist, so erscheint das vorige gefärbte Bild wieder, nur verengert und in der vorigen Ordnung der Farben. Fängt man aber mit dem Papiere die Strahlen in einer größeren Entfernung auf, als die Brennweite beträgt, so erhält man das Farbenbild gleichfalls, und zwar um so größer, je weiter man das Papier entfernt, aber in verkehrter Ordnung der Farben.

Ein wohlfeiles Prisma kann man sich selbst machen. Man nimmt zwei klare Glasstreifen, ähnlich denen in der Zauberlaterne, erwärmt einen Klumpen Wachs und drückt die beiden Glasstreifen unter demselben Winkel daran, wie die Seiten des Prismas zu einander stehen, nämlich so, daß sie ein gleichseitiges Dreieck umschließen würden, wenn die offene Seite ausgefüllt wäre. Dabei müssen ihre Kanten möglichst dicht aneinander stoßen, so daß, ohne durchzufließen, etwas Wasser hineingetröpfelt werden kann. Fällt der Sonnenstrahl durch das Wasser, so erhält man eine Probe vom Regenbogen.



Wohlfeiles Prisma.

Läßt man einzelne gefärbte Strahlen, die aus dem Prisma kommen, in einer hinlänglichen Entfernung durch die kleine Öffnung eines senkrechten Brettes gehen, und der Deutlichkeit wegen nochmals durch ein Brett, und fängt man die durchgehenden Strahlen durch ein zweites Prisma auf, so kann man dadurch und daß man das erste Prisma sanft umdreht, nach und nach alle einfach gefärbten Strahlen des siebenfarbigen Bildes durch die Löcher des Brettes auf die Wand bringen und das verschiedene Brechungsverhältnis der Farben kennen lernen, nach welchem der rote Strahl weniger gebrochen wird als der grüne, dieser weniger als der blaue und der violette am stärksten.

Fängt man solche einzelne Farbenstrahlen durch ein Sammelglas auf, so ist das Bild davon im Brennpunkte kreisrund und hat dieselbe Farbe wie das aufgefangene gefärbte Licht.

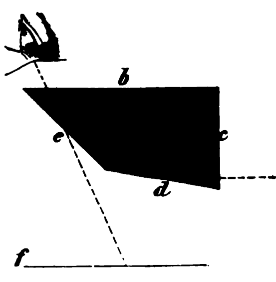
Auch Wasserflaschen und Trinkgläser mit Wasser zeigen unter günstigen Umständen schönfarbige Ringe. Ein Glaskegel (Zuckerhutform), mit der Spitze in ein Loch des verschlossenen Fensterladens gesteckt, gibt, wenn man den Sonnenstrahl hindurchleitet, einen vollständigen siebenfarbigen Kreis an der Wand.

Fängt man das bunte Licht, welches durch das Prisma im Fensterladen dringt, mit einem Facettglase auf, so erscheint das Zimmer wie mit den prächtigsten Edelsteinen tapeziert. Läßt man aber den aus dem Prisma kommenden Lichtstrahl wagerecht über ein mit Branntwein gefülltes Glas fallen, das 60 cm vom Prisma entfernt steht, so hat man an der Wand die Erscheinung eines künstlichen Nordlichts.

425. Das Vervielfältigungsglas läßt sich auch durch ein einziges Glas ausführen, dessen eine Seite so geschliffen ist, daß sie eine ganze Anzahl kleiner ebener Flächen bildet. Man nennt ein solches Glas wohl ein Facettglas. Schaust du durch dasselbe nach einer Fliege, so siehst du statt der einen sogar einen ganzen Schwarm; drehst du dabei das Glas, so fangen sie alle an munter zu tanzen. Wirst du durch das Facettglas deinen Pfennig betrachten, so magst du wohl deine Freude über das hübsche Sümmchen haben.

Ein Facettglas.

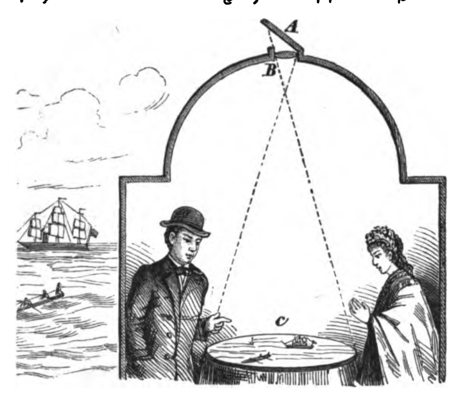
426. Die helle Kammer (Camera lucida). Mit dem sonderbaren Namen „die helle Kammer", „Camera lucida" oder „Camera clara", bezeichnet man ein zwar ziemlich einfaches, aber doch sehr hübsches Instrument, das besonders für diejenigen von euch interessant ist, welche gern zeichnen und deshalb auch wohl die Gegenstände nach der Natur aufnehmen möchten. Es besteht aus einem Stück klaren, hellen Glases, einer kleinen Glassäule (Prisma) mit vier geraden Seitenflächen. Zwei derselben bilden einen rechten Winkel, die andern beiden stehen in einem stumpfen Winkel zu einander, die Endflächen sind deshalb unregelmäßige Vierecke. Dieses Glas ist wagerecht an einer Schiebestange befestigt, so daß es sich bequem höher oder tiefer stellen läßt. Die eine der rechtwinkelig stehenden Seiten c hat eine senkrechte Stellung und wird nach dem Gegenstande hin gerichtet, welchen man zeichnen will, etwa nach einem Gebäude, Baume u. dgl.; die zweite Seite, b, liegt wagerecht oben. Durch ihren Saum schaut das Auge des Zeichners a; die andern beiden Seiten, d e, liegen schräg nach unten. Das Bild des zu zeichnenden Dinges spiegelt sich auf der Fläche d und gelangt dadurch nach der Fläche e, auf welcher es sich nochmals abspiegelt und so vom Auge (a) des Zeichners deutlich gesehen wird. Das Bild scheint in der Richtung a f zu liegen und sieht gerade so aus, als befände es sich unten auf dem Papier bei f. Dort läßt es sich mit dem Bleistift leicht und bequem nachzeichnen. Den Namen „helle Kammer" bekam das Instrument eigentlich nur zum Gegensatz von der „dunklen Kammer", von welcher ich dir jetzt einiges mitteilen will.



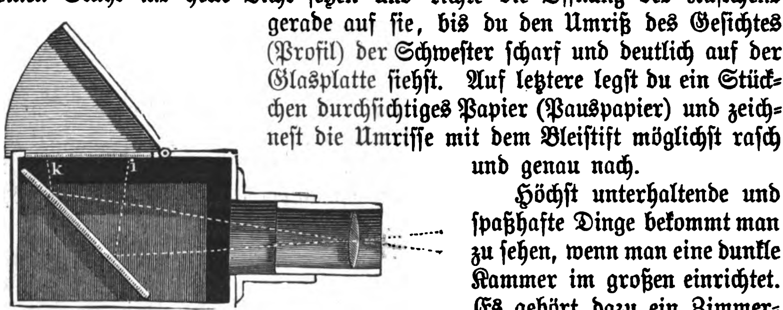
Camera lucida.

427. Die dunkle Kammer (Camera obscura). Sei ohne Sorge, mein Kind; die dunkle Kammer, um welche es sich hier handelt, ist keine solche, in welche etwa ein Unfolgsamer zur Strafe eingesperrt würde; sie ist ein allerliebstes kleines Kästchen, etwa $^2/_3$ m lang, $^1/_3$ m breit und 18 cm hoch; oft macht man sie auch kleiner, aber in ähnlichen Verhältnissen. In der Mitte der einen Seite ist eine Röhre angebracht und in derselben ist entweder ein einfaches oder ein doppeltes gewölbtes Glas (Linsenglas). Dies wird auf den Gegenstand gerichtet, welcher sich in der dunklen Kammer abspiegeln soll. Sein Bild wird durch die Linsengläser so verkleinert, daß es eben ins Kästchen paßt. Innen sind alle Seiten rabenschwarz und an der

Rückseite, den Linsengläsern gegenüber, lehnt ein gewöhnlicher Spiegel in einem Winkel von 45 Grad (einem halben Rechteck). Die Oberseite des Kästchens ist so eingerichtet, daß die eine Hälfte gerade über dem Spiegel sich etwas in die Höhe klappen läßt. Das durch die Linsengläser verkleinerte Bild wird vom Spiegel wieder zurückgestrahlt nach der Öffnung droben (k l). Diese ist mit einer mattgeschliffenen Glasscheibe bedeckt und auf letzterer sieht man in ganz niedlichen Umrissen das ganze Bild der Dinge, auf die man eben die Linsengläser gestellt hat. Hast du etwa zum Geburtstag eine solche Camera obscura geschenkt erhalten, deren wohlfeilste freilich fast 5 bis 6 Mark kostet — man hat auch kostbare für Photographen, die über 300 Mark kosten — so ersuche dein Schwesterchen, daß sie sich einmal durch dich in die dunkle Kammer transportieren läßt; laß sie sich nämlich auf einen Stuhl ins helle Licht setzen und richte die Öffnung des Kästchens gerade auf sie, bis du den Umriß des Gesichtes (Profil) der Schwester scharf und deutlich auf der Glasplatte siehst. Auf letztere legst du ein Stückchen durchsichtiges Papier (Pauspapier) und zeichnest die Umrisse mit dem Bleistift möglichst rasch und genau nach.



In der dunklen Kammer.

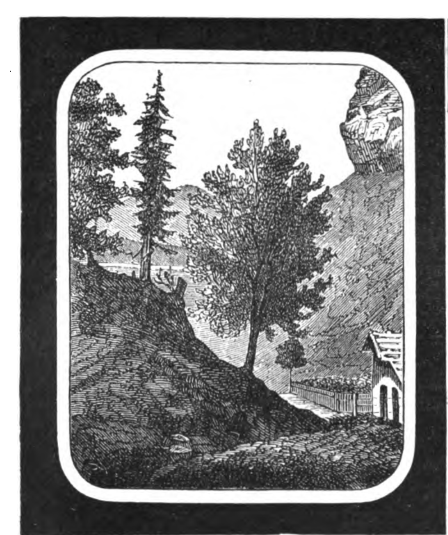


Eine dunkle Kammer im Durchschnitt.

Höchst unterhaltende und spaßhafte Dinge bekommt man zu sehen, wenn man eine dunkle Kammer im großen einrichtet. Es gehört dazu ein Zimmerchen, etwa ein undurchsichtiges Zelt, das völlig jedes Licht ausschließt. Selbst die Thür muß sich dicht verhängen lassen. In der Decke ist ein Linsenglas in einer Röhre angebracht, B, und über demselben ein schräg stehender Spiegel A. In letzterem spiegelt sich die draußen befindliche Landschaft um so schöner, je heller sie von der Sonne beleuchtet ist. Das Spiegelbild wird durch das Linsenglas B verkleinert und in die dunkle Kammer geleitet, in welcher es sich auf einem weißen Tische so wunderhübsch in allen natürlichen Farben zeigt, c, als ob es darauf gemalt sei. Vor einem Gemälde hat ein solches Bild aber den Vorzug, daß alle lebendigen Figuren sich bewegen.

428. **Stereoskopenbilder.** Obschon jedes unsrer Augen für sich allein sieht, schmelzen doch die beiden Bilder, die wir mit beiden Augen bemerken,

durch lange Gewöhnung in eins zusammen, so daß wir für gewöhnlich von jedem Gegenstande auch nur ein Bild wahrnehmen. Besiehst du ein Buch, eine Gipsfigur, ein Kästchen oder dgl., das vor dir auf dem Tische steht, zunächst mit dem linken Auge allein und dann mit dem rechten, indem du jenes schließest, so fällt dir auf, daß dir jedesmal das Ding etwas anders erscheint. Einmal siehst du ein wenig mehr von der linken Seite des Körpers, das andre Mal etwas mehr von der rechten. Einen Gegenstand genau so zu zeichnen, wie er jedem Auge allein erscheint, ist ein schwieriges Unternehmen und würde dir viel Mühe machen, allein dem Photographen wird es leicht, wenn er überhaupt nur seine Sache versteht.

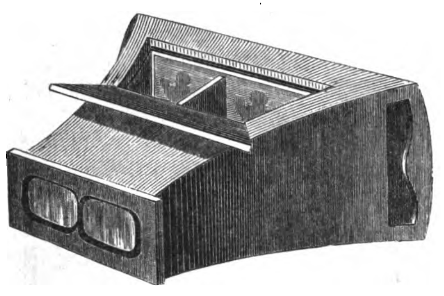




Stereoskopenbilder.

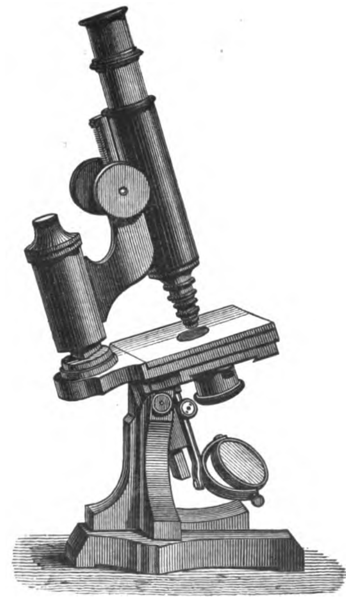
Er nimmt von dem gewünschten Gegenstande ein Bild von einem Standpunkte etwas links, dann ein zweites Bild von einem Standpunkte mehr rechts. Legt man beide erhaltenen Photographien nebeneinander in ein Kästchen, dessen obere Seite das Licht einfallen läßt, und besieht sie durch zwei an der gegenüberstehenden Wand des Kästchens eingesetzte Gläser mit beiden Augen gleichzeitig, so erscheinen vielleicht noch für den ersten Augenblick zwei besondere Bilder; sobald sich aber die Augen ein wenig daran gewöhnt haben, verschmelzen beide Bilder zu einem einzigen, und zu unserm Erstaunen sehen wir nicht mehr ein flaches Bild, sondern einen wirklichen Körper. Wir könnten in Versuchung kommen, danach zu greifen, so täuschend erscheint er. Gern nimmt man zu den Gläsern solche, die etwas vergrößern, so daß die Dinge in ihrer natürlichen Größe erscheinen, oder wenigstens sich dieser mehr nähern. Ein solches Guckkästchen heißt ein Stereoskop, d. h. ein Ding zum Körpersehen. Mit seiner Hilfe kannst du alle Reiche der Welt

und ihre Herrlichkeiten ganz genau kennen lernen, denn die nötigen Stereoskopenbilder werden gegenwärtig von den Photographen in allen Teilen der Erde aufgenommen und für den Verkauf zugerichtet. Du kannst auf dem Tische in deiner Stube jetzt ein Stück aus Ägypten mit Wüste, Tempelruinen und Beduinen vor dir ringsum erscheinen lassen, dann wieder den Palast des türkischen Sultans, dann einen Gletscher vom Montblanc, dann einen Palmenwald von der Insel Java u. s. w., alles so deutlich vor dir, als seiest du selbst mit dort und möchtest mit den Leuten ein Gespräch anfangen, die dort sitzen. Dabei hast du den Vorteil, daß du weder von Sonnenhitze, noch von Wirbelwinden, weder von Schwindel, noch von Fieber etwas zu fürchten brauchst und dir auch das Reisegeld nicht vorzeitig zur Neige geht.


Ein Stereoskop.

429. **Belustigungen mit dem Mikroskop.** Ein sehr stark vergrößerndes Mikroskop wird selten einem Knaben zur Verfügung stehen, wohl aber findet sich hier und da ein solches, das etwa 20- bis 100mal vergrößert. Wollte man alles aufzählen, was mit Hilfe eines solchen Vergrößerungsglases beschaut werden kann, so könnte man viele Seiten Raum brauchen. Ich will dir wenigstens einige Dinge anführen, mit denen du den Anfang machen kannst, wenn du etwa in Verlegenheit sein solltest, womit zu beginnen wäre.

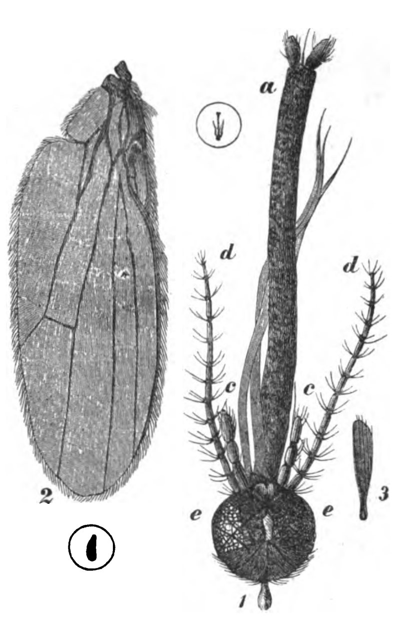
Du hast eine Mücke erschlagen, welche dich gestochen; sie liefert dir nach dem Schmerz auch Vergnügen — du trennst den Kopf ab und siehst unter dem Mikroskop die wunderschönen Federbüsche daran und den fatalen Saugrüssel aus Stechborsten. Dann besiehst du noch einen Flügel derselben Mücke und hierauf ein Bein. Hast du eine große Fliege getötet, so magst du eins ihrer Augen zur Betrachtung wählen und die vielen Facettflächen zählen.


Mikroskop.

Das Bein einer Spinne zeigt dir die kammförmig eingeschnittenen Klauen am Fußende, mit denen das Tier seine Fäden regelt und seine Beute packt. Sehr überrascht wirst du sein, wenn du ein wenig Staub vom Flügel eines

Schmetterlings auf ein Glastäfelchen tupfst und unter das Mikroskop bringst. Die Stäubchen werden zu zierlichen, dachziegelähnlichen, flachen Schüppchen von den prächtigsten Farben, die reihenweise übereinander liegen und mit einem feinen Stielchen an der durchsichtigen Flügelhaut angehängt sind. Viel Ergötzen wird dir ein Tropfen Wasser gewähren, den du im Sommer von der Oberfläche eines Sumpfgrabens oder aus einer Blumenvase genommen, in welcher die Stiele des Blumenstraußes zu faulen beginnen. In solchem Wasser wimmelt es von Infusionstierchen und kleinem Gewürm, das dem bloßen Auge völlig verborgen bleibt.

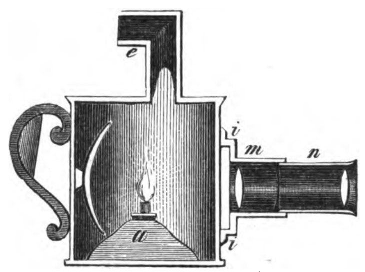
Du kennst die Fruchtköpfchen des Schachtelhalms, die im Frühjahr auf den Äckern zum Vorschein kommen — klopfe mit einem solchen auf ein Glastäfelchen, so wird ein grauer Staub herausfallen. Unter dem Mikroskop siehst du, daß jedes dieser Stäubchen eine kugelrunde kleine Zelle ist, die vier Fädchen mit etwas verdickten Enden trägt. Hauchst du nun auf das Glas, während du es unter dem Mikroskope besiehst, so scheinen die ganzen Kügelchen lebendig geworden zu sein. Ihre Fäden rollen sich zusammen, dehnen sich aus und schnellen sich auf diese Weise weiter. Sie sehen aus wie kleine Schuster, die in voller Arbeit begriffen sind. Blättchen von Moos eignen sich ebenfalls gut zum Beschauen unter dem Mikroskop, dann aber jedes dünne Schnittchen, das du mit dem Rasiermesser von Kork, Holz rc. abtrennst. Je stärker ein Mikroskop vergrößert, desto durchsichtiger müssen die Dinge sein, die man unter ihm beschauen will. Mit Hilfe eines solchen Vergrößerungsglases vermag man auch leicht zu erkennen, ob in frischem oder unvollständig geräuchertem Schweinefleisch etwa Trichinen, jene gefährlichen Eingeweidewürmer, vorhanden sind. Dem bloßen Auge erscheinen sie nur als ganz kleine weiße Pünktchen, bei Vergrößerung erkennt man aber deutlich zusammengerollte Würmchen.



Kopf und Flügel einer Mücke.

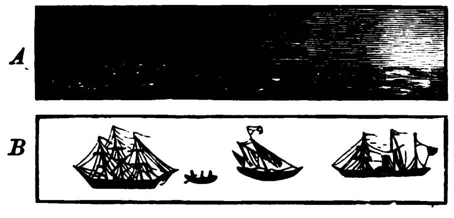
430. Die Zauberlaterne. (Laterna magica.) Eine Zauberlaterne selbst anzufertigen, würde dir nicht gut möglich sein; du bedarfst zu ihr, wie zu der Camera obscura, ein Paar erhaben geschliffene Linsengläser, die innerhalb einer Röhre befestigt sind und sich mit Hilfe derselben vor- und zurückstellen lassen. Da in die Zauberlaterne ein möglichst hell brennendes Licht (a) gesetzt werden muß, so macht man sie gewöhnlich aus Blech, alle

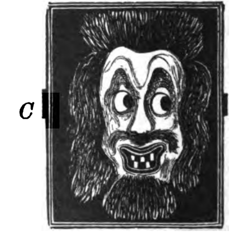
Seiten ringsum undurchsichtig, die Decke mit einem Abzugsloch für den Rauch, aber alles dies so verdeckt, daß nirgends Licht durchscheinen kann; letzteres strahlt also nur durch die Linsengläser in der Röhre (m n). Um den Lichtschein möglichst hell zu machen, steht an der andern Seite des Lämpchens ein blank polierter Hohlspiegel, welcher die nach der Rückseite fallenden Lichtstrahlen auffängt und nach den Linsengläsern lenkt. Hast du in einem finsteren Zimmer deine Laterne angezündet, so wird an der Wand eine große helle Kreisfläche sichtbar sein, alles übrige dunkel. Zwischen den Linsengläsern und dem Lichte ist eine schmale Öffnung an beiden Seiten der Röhre, gerade groß genug, um ein paar schmale Glasstreifen hindurchstecken zu können. Auf den letzteren sind durchsichtige Bilder gemalt, die sich in dem hellen Kreis an der Wand widerspiegeln. Je weiter die Zauberlaterne von der Wand entfernt gestellt wird, desto größer erscheinen die Bilder, freilich auch um so matter und verschwommener.



Durchschnitt der Zauberlaterne.

Bei jeder Zauberlaterne, die uns der Optiker verkauft, befindet sich stets auch eine Anzahl solcher gemalter Glasstreifen; wer aber etwas Geschick im Zeichnen und Malen hat, kann sich leicht selbst noch mehr dergleichen anfertigen. Der Glaser liefert die nötigen Glasstreifen dazu von gewünschter Breite; mit einem Pinsel und schwarzer Ölfarbe malt man dann die Umrisse der Figuren aufs Glas. Hat man passende Figuren auf gedruckten Bildern, so kann man sich das Nachzeichnen sehr bequem machen, indem man das Glas gleich auf die Vorlage auflegt und so nachzeichnet. Man kann deshalb verhältnismäßig leicht sogar Gesichter bekannter Personen nach Photographien nachmalen, die man etwa von ihnen besitzt. Nachdem die schwarzen Umrisse völlig trocken geworden, füllt man die Flächen dazwischen mit den entsprechenden Farben aus und bringt Schattierungen an, soviel man für nötig hält. Beim Einstecken der Bilder hat man darauf zu achten, daß die Figuren der Glasstreifen stets umgekehrt stehen, das Bild an der Wand wird dann aufrecht erscheinen.





A—C Glasgemälde zur Zauberlaterne.

Wer seinen Freunden einen lustigen Abend mit Hilfe der Zauberlaterne bereiten will, darf nicht blöde und befangen mit dem Sprechen sein, sondern

muß die Zuschauer in guter Art zu unterhalten verstehen. Wer nicht selbst Erfindungstalent genug besitzt, eine lustige Geschichte aus dem Stegreif zu fabrizieren, wird am besten thun, seine Bilder nach irgend einer ihm bekannten Historie einzurichten, und wenn es nur der Robinson wäre. Will er hierbei unter anderm den Schiffbruch des jungen Crusoe darstellen, so richtet er zwei verschiedene Glasstreifen dazu her. Auf dem einen malt er Meer und Himmel, rechts zunächst beide klar und schön; weiter nach links gibt er dem Himmel ein dunkleres Ansehen und läßt Wetterwolken auftreten, gleichzeitig das Meer Wellen schlagen und ganz am Ende wird's finstere Gewitternacht, ein greller Blitz dazwischen und auf den Wogen weiße Schaumkämme. Letztere lassen sich leicht darstellen, wenn man mit dem Messer die lichten Stellen ausradiert, so daß das Licht hell hindurchscheint. Der zweite Glasstreifen trägt das Schiff, und man schiebt ihn von der entgegengesetzten Seite langsam ein. Sowie das Schiff allmählich in Sturm gerät, läßt man beide Glasstreifen ein wenig schwanken; zuletzt verschwindet das Schiff und Robinson erscheint auf demselben Glase im Wasser schwimmend. Die Wellen treiben ihn vorwärts, bis er die Felsen der Insel erreicht. — Mit Hilfe zweier Glasstreifen kann man zwei Personen, Tiere u. dgl. auch gegeneinander sich bewegen lassen, und wenn auf einem Streifen ein großes Gesicht gezeichnet ist, auf dem andern dahinter die dazu gehörigen Augen und der Mund mit den Zähnen, so kann der große Bursche an der Wand die Augen so schrecklich verdrehen und die Zähne weisen, wie es nur verlangt wird. Mit zwei solchen Streifen kann man Sonne oder Mond und Sterne über eine Landschaft aufgehen, Hexen und Gespenster durch die Luft ziehen, Blumen auf jemand herabregnen lassen, oder was man sonst Schreckliches oder Schönes vorführen will.



Glasgemälde zur Zauberlaterne.

431. Die Nebelbilder. Eine Zauberlaterne kann viel Vergnügen gewähren, zwei sind aber noch besser. Durch sie werden die reizenden Nebelbilder hervorgebracht, die auseinander zu entstehen und ineinander überzugehen scheinen. Jetzt siehst du vor dir eine prächtige Stadt, in der Mitte einen hohen Kirchturm. Heller Sonnenschein erleuchtet alles und buntgeputzte Leute, Soldaten und Damen spazieren auf den Straßen. Allgemach verdüstert sich das Gemälde etwas, die Umrisse werden matter, verschwommener. Es scheint sich ein Nebel über Häuser und Menschen zu legen; die Beleuchtung wird düsterer, schließlich verschmilzt alles in nebelhaftem Flor; nur der Turm in der Mitte mit seinen Gesimsen steht noch scharf und deutlich vor dir. Aber indem das Auge auf ihm verweilt, bemerkt es, wie links und rechts allgemach Zweige aus ihm erwachsen, die sich belauben. Gleichzeitig treten aus der Dämmerung ringsum noch andre Bäume hervor. Einige Häuser, die wir vorhin zur Linken sahen, sind zu Felsen geworden. Eine wilde Waldlandschaft steht vor uns. Dort, wo sich

der lichte Fahrweg hinzog, glänzt jetzt der Spiegel eines Gebirgsbaches; hier, wo die Gruppe Spaziergänger vorhin im Mittelgrunde stand, sitzt jetzt ein Trupp Räuber um die düsterrote Glut eines Kohlenfeuers. Die Mondscheibe lugt durch das schwarze Gezweig der Eichen, ringsum liegt Nachtdunkel. — Von neuem verschwimmen die scharfen Umrisse der einzelnen Partien und abermals entwickeln sich andre aus ihnen. Der Baum in der Mitte wird zur Säule, seine Zweige gestalten sich zu den Kreuzgewölben einer Klosterzelle, der Mond wird zur Hängelampe und statt des Räubertrupps siehst du die ehrwürdige Gestalt eines greisen Mönchs, der sein Abendgebet hält.

Das Anfertigen dieser Bilder erfordert viel Geschick und mancherlei Kunstgriffe. Zwei ganz gleich gebaute Zauberlaternen sind auf denselben Punkt gerichtet, so daß ihre Lichtfelder sich decken. Um den Vorgang möglichst vor den Augen der Zuschauer zu bergen und die Überraschung zu steigern, sind die Zauberlaternen hinter einem großen Vorhange von durchscheinender gefirnister Gaze verborgen, auf welchen die Bilder sichtbar werden. Eine Klappe ist scherenartig in solcher Weise an den Öffnungen der Laternen angebracht, daß, wenn das Lichtfeld der einen Laterne sich öffnet, das andre sich in gleichem Maße schließt und verdüstert. Bei öffentlichen Vorstellungen, welche von Künstlern mit dergleichen Nebelbildern gegeben werden, begleitet geeignete Musik die Vorführung der Bilder.

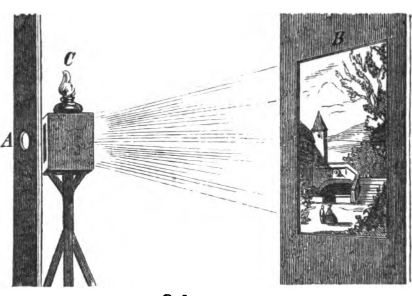
3. Spiegelspiele.

432. **Die endlose Galerie.** Nimm ein langes Zigarrenkästchen oder mache dir selbst ein Kästchen von etwa 45 cm Länge, 16 cm Höhe und 30 cm Weite. Die Oberseite des Kastens bleibt offen, an die beiden Schmalendseiten werden innen Spiegel gestellt, so daß sie sich mit ihren Spiegelflächen gerade gegenüber stehen. In der Mitte des einen Spiegelglases schabst du in die Zinnbelegung der Rückseite ein Loch von Thalergröße. Dann bestreust du entweder den Boden des Kästchens mit feinem weißen oder gelben Sand oder belegst ihn mit Papier, das du mit Streifen oder nach Art des Schachbretts gemalt hast. Dies richtet sich danach, was du für eine Szene darstellen willst.

An jeder Seitenwand des Kästchens stellst du aus deinem Spielkasten zwei Bäume auf. Hast du keine vorrätig, so machst du schnell selbst welche, indem du entweder Moosbüschelchen an dünne Zweigstückchen bindest oder grüne Papierschnitzelchen mit dem Messerrücken kräuselst und um die Hölzchen wickelst. Die Oberseite des Kästchens überdecke mit dünner Gaze oder Musselin und schaue dann durch das Loch im Spiegel. Du hast entweder die eine Rückwand des Kästchens gänzlich beseitigt oder in sie ein ebenso großes Loch eingeschnitten, das auf die durchsichtige Spiegelstelle paßt. In deinem Kästchen wirst du eine endlose Allee von Bäumen sehen. Hast du so viel Spiegelvorrat, daß du auch die Seiten des Kastens innen belegen kannst, so wird sich die Landschaft scheinbar nach links und rechts ausdehnen und als weites Feld erscheinen, das mit Bäumen bestanden ist.

Je nachdem du die Figuren veränderst, wird sich auch die Szene verändern. Setzest du statt der Bäume Säulen ein, so erhältst du eine endlose Galerie; stellst du vier Soldaten auf, so wird ein streitbares Heer erscheinen. Bringst du Schafe an ihre Stelle, so kannst du wie ein Nomadenfürst deinen Viehreichtum kaum übersehen.

433. **Der Guckkasten.** Kannst du einen länglichen Kasten zum Spielen verwenden, der nicht zu klein ist, so stelle ihn senkrecht auf eine Endfläche, die offene Seite nach hinten. In den Kastenboden, der jetzt nach dir zu steht, schneidest du ein Loch in der Höhe, daß du bequem hineinschauen kannst; du machst es genau so groß, daß das Brennglas hineinpaßt. In dem Kasten befestigst du gerade dem Brennglase gegenüber, das hier als Vergrößerungsglas dient, einen gewöhnlichen Spiegel in einem Winkel von 45 Grad (die Hälfte des Winkels, in dem die Kastenbretter zu einander stehen). Unter den Spiegel legst du auf die Wand des Kastens, auf welcher er steht, ein Bild und stellst den Kasten so, daß das Licht gut auf das Bild fällt. Nun siehst du durch das Vergrößerungsglas nach dem Spiegel und hast die Landschaft, welche auf dem Bilde gemalt ist, vergrößert und aufrecht stehend vor dir. Willst du deinen Freunden am Sonntag als Guckkastenmann eine Extravorstellung geben, so mußt du die betreffenden Bilder natürlich dazu besorgen, denn diese bilden hierbei die Hauptsache. Die dazu gehörige Geschichte trägst du dann feierlich vor, und wenn du geschickt im Musikmachen bist, etwa ein Virtuos auf dem Brummeisen oder auf der Harmonika, so magst du in den Zwischenpausen auch geeignete Melodien zum besten geben; meinetwegen erst die Bilder von der unglücklichen Genoveva, dann: „Im Wald, im frischen, grünen Wald!“ — nachher vom „gehörnten Siegfried“ und darauf: „Heil dir im Siegerkranz!“ u. s. w.

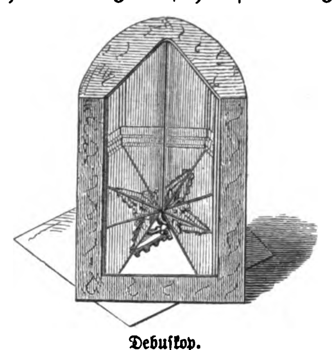


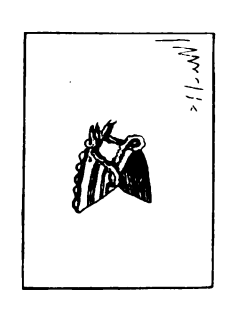
Kosmorama.

434. **Kosmorama.** Die Guckkästchen für große Leute hat man neuerdings „Kosmorama“ genannt und sie mitunter kostbar eingerichtet. Man wählt statt eines ordinären Brennglases sorgsam geschliffene Vergrößerungsgläser; statt eines Kastens richtet man ein besonderes Zimmer dazu ein und hängt dem Vergrößerungsglas (A) gegenüber ein sorgsam ausgeführtes Ölgemälde (B) auf, das in geeigneter Weise (C) beleuchtet wird.

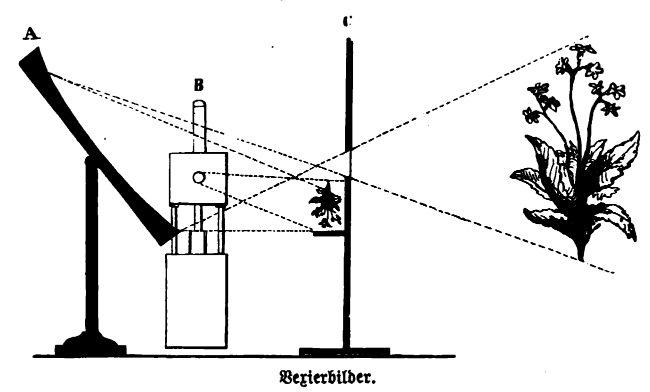
435. **Das Debuskop.** Neuerdings hat eine Zeitlang eine Vorrichtung Aufsehen gemacht, welche ihr Erfinder nach seinem eignen Namen Debuskop genannt hat. Dies Spielwerk besteht ebenfalls aus zwei flachen Spiegeln, durch eine Umgebung von Pappe in solch einem Winkel zusammengehalten, daß ein dazwischen liegender Körper achtmal erscheint. Dazu braucht man einige Blättchen steifes Kartenpapier mit Schnürchen von Glasperlen, aufgeklebten bunten Seidenfäden, Bandendchen, Federn u. dgl., die man auf

den Tisch legt, die beiden Spiegel senkrecht darauf stellt und nun von der Seite hineinschaut. Die Figuren erscheinen dadurch noch mannigfaltiger und hübscher und eignen sich besonders gut zum Nachzeichnen.


Debuskop.


Ein Bild zum Debuskop.

436. **Luftbilder.** Wenn du etwa zufällig schon in den Besitz eines Hohlspiegels gekommen sein solltest, so kannst du mit seiner Hilfe dir eine ganz überraschende Erscheinung verschaffen. Hohlspiegel haben bereits in alten Zeiten besonderen Ruf genossen; mit ihrer Hilfe gelang es dem berühmten Mathematiker Archimedes, die feindlichen Schiffe in Brand zu stecken, welche seine Vaterstadt Syrakus belagerten; denn ein Hohlspiegel hat in seiner Wirkungsweise viel Ähnlichkeit mit doppelt gewölbten Linsen, nur daß er die Lichtstrahlen in bestimmten Winkeln nach vorn lenkt, während Linsengläser dieselben durch sich hindurch gehen lassen. Man muß deshalb beim Aufhängen eines Hohlspiegels ähnliche Vorsicht beobachten, wie bei rundgeschliffenen Glassachen, die zu Brenngläsern werden können.



Vexierbilder.

Zu dem Kunststück, bei welchem wir unsern Hohlspiegel verwenden wollen, bedürfen wir stets des hellen Lichtes einer ringsum geschlossenen Lampe, wie solche in der Laterna magica ist. Wir können letztere ohne weiteres verwenden, sobald wir das Rohr mit den Linsengläsern herausnehmen.

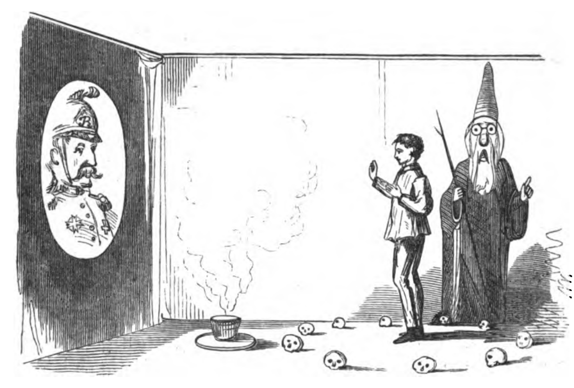
Die Lampe (B) wird durch das leere Rohr ihr Licht nach einer bestimmten Stelle hinstrahlen und die anderweitige Umgebung dunkel lassen.

Vor den Hohlspiegel stellen wir eine Brettwand oder einen Rahmen, mit schwarzem Zeug überzogen (s. die Abbildung). Wir wählen die Entfernung vom Spiegel ungefähr vier- und ein halbmal so weit, als der Durchmesser des letzteren beträgt, und bringen in der Wand eine viereckige oder runde Öffnung an, ziemlich von der Größe des Spiegels. Ein wenig unterhalb dieser Öffnung bringen wir auf der dem Spiegel zugekehrten Seite ein Brettchen an, an welches wir einen kleinen Gegenstand stellen oder legen können. Wir stellen außen, unter die Öffnung etwa, ein Tischchen und auf dieses eine Vase, die mit ihrem oberen Ende bis dicht an die Öffnung reicht, bringen dann auf das Brettchen hinter der Öffnung in verkehrter Stellung einen Blumenstrauß, den wir auch, wenn er zarte Gewächse enthält, noch besser an einem Faden aufhängen können. Sofort spiegelt sich derselbe in der Weise ab, daß sein Spiegelbild dem Auge des Beschauers in aufrechter Stellung gerade über der Vase erscheint. Nötig ist es, wie gesagt, daß der Strauß sehr hell beleuchtet wird; am besten wird dies von Künstlern mit Hilfe elektrischen Lichts und durch Anwendung von Gläsern bewirkt, die auf einer Seite flach, auf der andern erhaben gewölbt sind (plankonvexe Linsen, s. die Abbildung). Ebenso ist es erforderlich, daß der Beschauende an einer bestimmten Stelle gerade vor der Wandöffnung steht, die man bald durch Ausprobieren findet. Dann aber sieht man den Blumenstrauß so täuschend vor sich, gerade in der Vase steckend, daß man sich versucht fühlt, mit den Händen danach zu greifen. Thut man letzteres, so faßt man in die leere Luft. Wird statt des Blumensträußchens ein Glasgefäß aufgestellt, so erscheint solches, besonders wenn man den Schirm dem Spiegel etwas näher rückt, frei in umgekehrter Lage in der Luft schwebend. Gießt jemand, hinter dem Schirme stehend, einen Strahl Wasser in das Gefäß (noch schöner Quecksilber), so bemerkt der Beschauende zu seinem Erstaunen am Luftbilde den Wasserstrahl von unten nach oben fließen und das Wasser sich im Glase sammeln, ohne herauszulaufen.

437. Einen Geist erscheinen lassen. Du sagst deinem jüngeren Bruder, der für sein Leben gern Reitersmann werden möchte, und deinem Schwesterchen, das bald aus der Schule kommen wird, daß du dich mit den geheimen Künsten der Magie im stillen eingehend beschäftigst und im Besitz eines wichtigen Geheimnisses seiest. Durch besonders glückliche Umstände habest du ein altes Pergament in die Hände bekommen, auf welchem das Mittel angegeben sei, Geister zu beschwören und sie um die Zukunft zu befragen. Es sei dasselbe Mittel, durch welches einst Odysseus die Schatten der im Trojanischen Kriege Gefallenen citiert und dieselben zum Sprechen bewogen habe. Du seiest zwar geneigt, aus brüderlicher Liebe deine Kunst für deine Geschwister anzuwenden, es sei aber durchaus nötig, daß beide das tiefste Stillschweigen darüber zusagen.

Hierauf richtest du mit vorher eingeholter Erlaubnis von Vater und Mutter eine wenig benutzte Kammer für diesen Zweck zu und suchst

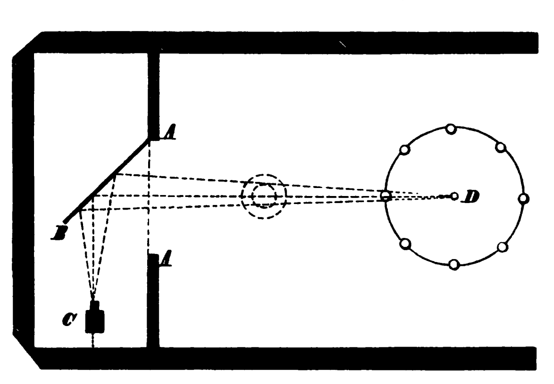
dir selbe durch eine Gardine oder eine spanische Wand (s. die Abbildung) in zwei Teile zu teilen. Ist etwa ein Fenster in einer Wand, das nach einem andern Zimmer führt, so ist's noch besser; wenn indessen nicht, so muß in der falschen Wand ein Bilder- oder Spiegelrahmen mit einer Glastafel eingefügt werden. Da der dahinter befindliche Teil des Zimmers völlig finster sein muß, außerdem aber dicht hinter die Glasscheibe ein großer Spiegel (B) in einem Winkel von 45 Grad angebracht wird, so sieht die Glasscheibe täuschend einem Spiegel ähnlich. Auf mehrere hellfarbige Feldsteine von Kopfgröße machst du mit schwarzer Farbe in der Weise dunkle Flecken, daß sie aussehen wie Totenköpfe und dir selbst fertigst du aus einem Betttuch ein Zauberhemd, hängst allerlei Papierstreifen mit sonderbaren Schriftzügen daran, bindest dir einen mächtigen Bart aus Werg vor, der bis zum Gürtel reicht, setzest auch wohl eine hohe Papiermütze auf, wie ein persischer Derwisch, und bewehrst deine Rechte mit einem Zauberstabe.



Geistererscheinung.

Hinter den Vorhang (AA) hast du deinen guten Freund mit der Zauberlaterne (C) versteckt. Ihr beide habt das Ding vorher natürlich erst einmal probiert, damit ihr bei eurer Vorstellung nicht durchfallt. Er hat die Laterne so gerichtet, daß ihr Bild genau auf die Mitte des schrägen Spiegels fällt. Letzterer strahlt es dann durch die Glasscheibe ins Zimmer, so daß es scheint, als entstände es in dem scheinbaren Spiegel, das heißt in der Glasscheibe. Nach Photographien hast du das Gesicht deines Bruders und deiner Schwester möglichst genau auf Glasstreifen nachgemalt und dann in der Weise verändert, wie dir es eben passend erschien. Willst du deinem Brüderchen prophezeien, daß er Husarenmajor werde, so malst du ihm einen Schnurrbart unter die Nase, eine Uniform mit Orden und sonstigem Zubehör. Gut ist es, wenn du die ganzen Glasstreifen schwarz anstreichst oder mit dunklem, undurchsichtigem Papier überklebst und nur diejenige Stelle ausradierst, in welche das Bild hineingezeichnet werden soll. Hierauf forderst du die Betreffenden auf, dir in das Zaubergemach zu folgen. Alle Lichter sind verboten und größtes Schweigen nötig, damit nicht der Zauber gesprengt werde und das fürchterlichste Unglück entstehe. Du trägst ein Kohlenbecken mit einigen glühenden Holzkohlen herbei, stellst es unweit des Scheinspiegels an den Boden und bläst die Glut etwas an, damit ein

schwacher Dämmerschein entsteht. Hierauf stellst du deinen Bruder auf einen Punkt, genau dem Spiegel gegenüber, und legst um ihn herum den Kreis aus Totenköpfen, vielleicht auch einige alte Waffen, eine Sanduhr oder was sonst an altertümlichen Schnurrpfeifereien aufzutreiben ist, und murmelst allerlei unverständliches Zeug in den Wergbart. Hast du ein altes Buch in Schweinsleder gebunden, vielleicht gar mit Mönchsschrift, so ist es noch besser. Du schlägst es auf und liesest scheinbar darin. Hierauf streuest du etwas Kampferpulver und Weihrauch auf die Kohlen, so daß der aufsteigende helle Rauch den Spiegel umwallt, und sprichst endlich die Beschwörungsformel aus: „Hokus pokus filiax, ataba ratabara!“ Soll nun zuerst ein Geist erscheinen, so öffnet auf das gesprochene Losungswort dein Gehilfe den Deckel vor der Zauberlaterne und läßt das Gespenst im Spiegel sichtbar werden. Hierauf forderst du von dem Geiste, daß er deinem Bruder und deiner Schwester zeigen sollte, welche Zukunft ihnen bevorstände. Der Geist verschwindet allmählich und statt seiner kommt der stattliche Husarenmajor zum Vorschein, ganz mit deines Bruders Gesicht. Hierdurch ist dein Schwesterchen etwas kühner geworden und wagt sich auch auf dein Verlangen in den Zauberkreis hinein. Sie hofft vielleicht, daß sie sich als künftige vornehme Dame erblicken werde, im Fall sie etwa ein klein wenig Eitelkeit haben sollte. Sie blickt erwartungsvoll nach dem Spiegel; ein heller Schein wird sichtbar, ein undeutliches Bild zeigt sich, es wird allmählich klarer, je nachdem der Gehilfe die Linsengläser richtig einstellt — jetzt schaut das riesengroße Antlitz einer alten Jungfer mit mächtiger Brille dem armen getäuschten Schwesterchen unwillig entgegen — allgemeines Gelächter der Zuschauer erschallt — ein Donnerschlag geschieht — denn der Gefährte hat mit einem Hammer auf ein Faß geschlagen oder ein großes Blech tüchtig gerüttelt; das Bild ist verschwunden, und zur Strafe für das gebrochene Schweigen steht das ganze Publikum in pechschwarzer Finsternis.

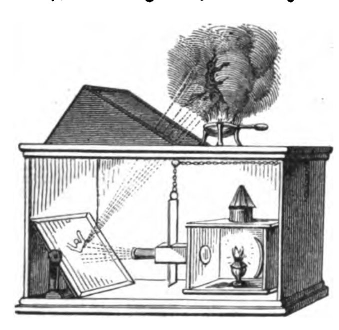


Erklärung der Geistererscheinung (Grundriß).

Du hast nun genau kennen gelernt, wie man ehedem abergläubischen Leuten wirklich geisterhafte Gestalten erscheinen lassen konnte; heutzutage, wo jedes Kind die Zauberlaterne und die Wirkung der Spiegel kennt, ist eine solche Täuschung nur im Scherze noch möglich, und die Hexenmeister von Profession müssen sich mit Tischklopfen, Psychographen und ähnlichen neueren Erfindungen behelfen.

Will man das Erscheinen von Geistern einfacher machen, so versteckt man die Zauberlaterne in einen Kasten, aus welchem durch eine Öffnung in der Decke ein schräg im Innern stehender Spiegel das Laternenbild zum Vorschein bringt, sobald man das verdeckte Loch öffnet. Ein wenig davor steht ein Kohlenbecken und in dem Rauche, den man durch Kampferpulver und Weihrauch erzeugt, wird die Geistergestalt sichtbar.

Es versteht sich von selbst, daß man dergleichen Spiele nie benutzen darf, um irgend jemand zu erschrecken oder etwa um kleinere Geschwister fürchten zu machen — sondern daß man es nur da zum besten gibt, wo es sich um einen lustigen, unschuldigen Scherz und um allgemeine Heiterkeit handelt. Die Erklärung gibt der Zaubermeister seinen Gästen nachträglich gratis zum besten, sobald er den Bart abgebunden hat.

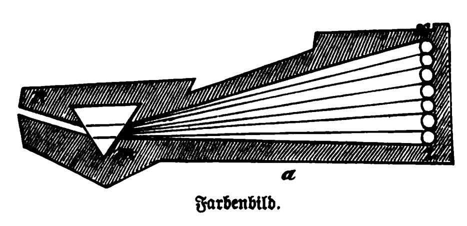


Andre Art von Geistererscheinung.

In öffentlichen Schaubuden läßt man jetzt auch Geister ohne Beihilfe der Zauberlaterne nur mit Anwendung einer Glasscheibe erscheinen. Letztere muß jedoch so groß sein, daß sie über die ganze Bühne, auf welcher die Vorstellungen stattfinden, herüberreicht. Der dunkle Hintergrund der Bühne dient als Folie und macht die Glasscheibe zum Spiegel. Die Gegenstände, welche sich darauf abspiegeln und den Zuschauern als Spukdinge erscheinen sollen: Totenköpfe, Skelette, Teufel, Herren und Damen 2c., sind in einem verdeckten tieferen Raume im Vordergrunde der Bühne aufgestellt und werden hell erleuchtet, während die Bühne selbst dunkel bleibt. Die Zuschauer sehen dieselben in der Glasscheibe deutlich vor sich, gleichzeitig erblicken sie aber auch die wirklichen Schauspieler hinter der Scheibe, die mit jenen Schattenbildern kämpfen 2c. An Puppentheatern bei den Spielwarenhändlern hat man dergleichen Vorrichtungen zu Geistererscheinungen im kleinen ebenfalls angebracht.

4. Farben- und Schattenspiele.

438. Farbenbilder lassen sich sehr schön hervorrufen, wenn man ein Zimmer verfinstert und durch eine kleine Öffnung, $^1/_2$—$^3/_4$ cm weit, einen Lichtstrahl auf die Fläche des Glasprismas fallen läßt, das in einiger Entfernung wagerecht und so gestellt ist, daß die eine der langen scharfen Kanten unten liegt. Das Licht, das sich in dem Prisma zweimal bricht, wird an der gegenüberliegenden weißen Wand von unten nach oben zeigen: Rot, Orange, Gelb, Grün, Himmelblau, Indigoblau und Violett.



Farbenbild.

Die vorstehende Abbildung veranschaulicht die Vorrichtung. Das Dreieck über m zeigt das Glasprisma in dem Querdurchschnitte, die Linien bei n die kleine Öffnung, n m x z das einfallende Licht, welches bei m sich dreimal bricht und sich dann weiter verteilt, x z aber stellt das an der weißen Wand erscheinende Farbenbild vor. Es ist dieses Bild ungefähr fünfmal länger als breit. Die Farben selbst verlieren sich unmerklich ineinander; teilt man aber den ganzen Regenbogen in etwa 50 gleiche Teile, so kommen auf Violett 11, auf Dunkelblau 6, Hellblau 8, Grün 8, Gelb 7, Orange 4 und Rot 6 Teile.

439. Seifenblasen. Wer hätte nicht als Kind Seifenblasen gemacht und sie steigen lassen? Nichts ist einfacher als dies; bedarf es doch weiter nichts als eines Näpfchens mit etwas Seifenwasser und einer Thonpfeife.

Es hat auch schon mancher Erwachsene Seifenblasen gemacht, nicht bloß des Vergnügens wegen, sondern auch um die verschiedenen Regenbogenfarben zu studieren, die sich auf ihnen zeigen, von dem obersten Punkte der Blase beginnend, nach allen Seiten herablaufend. Zuletzt zeigt sich auf dem Gipfel ein schwarzer Punkt und die Blase zerplatzt.

Noch länger erhalten sich Seifenblasen in einem Glase, wenn man in folgender Weise verfährt: Man löst etwas Seife in reinem Regen- oder Schneewasser (destilliertem Wasser) auf, indem man beides in ein Arzneiglas füllt und bei mäßiger Hitze erwärmt. Allmählich steigert man die Wärme, bis das Wasser anfängt zu kochen. Es läßt sich dies leicht dadurch bewerkstelligen, daß man das Glas in einen Topf mit Wasser hängt, das zum Kochen gebracht werden soll. Man bindet es mit dem Halse an ein Stäbchen Holz und legt dies oben quer über den Topf. Beginnt das Seifenwasser im Glase zu sieden (man hat nur etwa ein Vierteil der Flasche damit gefüllt), so nimmt man das Glas weg und stöpselt oder siegelt es fest zu. Nachdem das Glas völlig erkaltet ist, kann man durch Schütteln des Wassers sehr hübsche Seifenblasen erzeugen und an diesen die Farbenveränderungen sehr gut verfolgen.

Im Winter kann man die Seifenblasen auch *gefrieren* lassen und auf ihrer Oberfläche Schneeflocken entstehen sehen. Man läßt das Seifenwasser zu diesem Zwecke möglichst kalt werden, ehe man durch langsames Blasen eine möglichst große Blase erzeugt. Auf der Oberfläche derselben erscheinen bald darauf winzige Sternchen und ähnliche wunderzierliche Figuren, welche zunächst auf der Kugel noch hin und her spazieren, bis letztere selbst gefroren ist.

440. Regenbogen auf Glas und Wasser. Dünne Glaskugeln, welche der Glasbläser in ähnlicher Weise hergestellt hat, wie wir es mit den Seifenblasen thun, haben ebenfalls den siebenfarbigen Schimmer.

Wir nehmen zwei ganz ebene, helle Glasstreifen, wie solche bei der Zauberlaterne zum Anfertigen der Figuren gebraucht werden. Den Rand an einem Ende derselben überziehen wir etwa 5 mm breit mit einem dünnen Blättchen Klebegold, legen dann die Glasstreifen so aufeinander, daß das Goldblättchen zwischen beide zu liegen kommt, und drücken beide Gläser

dicht aneinander. Sofort werden farbige Streifen regenbogenartig sichtbar werden. Haben wir zwei runde Glastafeln zu unserm Versuche verwendet, so treten kreisförmige Regenbogen auf.

Alte Fensterscheiben von schlechtem Glas, das der Witterung nicht gut widersteht, bekommen durch Hitze und Kälte, Regen und Sonnenschein an ihrer Oberfläche zahllose sehr feine Ritze, durch welche schillernde Regenbogenfarben entstehen, ähnlich der hübschen Perlmutter, die auch aus sehr feinen Blättchen (Kalk) zusammengesetzt ist.

Gießt man einen Tropfen Terpentinöl auf ein Becken mit Wasser, so breitet sich derselbe auf der Oberfläche so dünn aus, daß Regenbogenfarben entstehen.

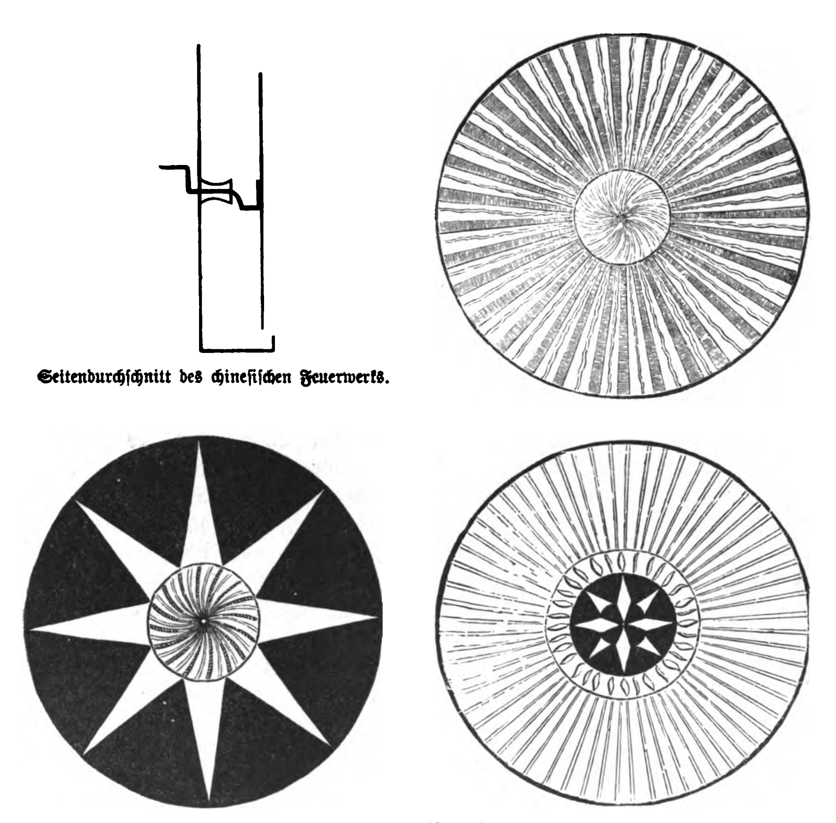
441. Der Farbenkreisel. Bemalst du deinen Kreisel mit Streifen, die vom Mittelpunkte nach dem Rande hin gehen, so kannst du mancherlei interessante Dinge zu sehen bekommen, je nachdem du die Farben wählst. Da es sich auf das Kreiselholz mit den Farben deines Tuschkastens nicht gut malen läßt, so führst du die Zeichnungen auf einem runden Stückchen weißen Papiers aus und klebst dies dann auf den Kreisel. Bringst du gelbe und blaue Striche in gleicher Abwechselung an und läßt den Kreisel tanzen, so erscheint er weder gelb noch blau, sondern grün; machst du die Striche gelb und rot, so erscheint er orange; machst du sie blau und rot, so sieht er violett aus. Würdest du die Streifen in derselben Weise aufeinander folgen lassen, wie das Regenbogenbild beim Prisma sie zeigt, und könntest du die Farben auch so leuchtend und schön herstellen, so würdest du die Oberfläche des kleinen Tänzers weiß blinken sehen. Da aber selbst unsre schönsten Farben die Pracht der Regenbogenfarben doch nicht erreichen, so sieht er in solchem Falle nur grau aus.

442. Das chinesische Feuerwerk ohne Pulver. Willst du in deinem Puppentheater bei festlichem Anlaß eine besondere Prachtszene aufführen, z. B. den Geburtstag der Mama durch ein brillantes Buntfeuerwerk verherrlichen, so verschaffe dir zunächst ein flaches Kästchen, das keine Decke und auch nur drei Seitenwände zu haben braucht. Du stellst es auf die schmale Seite und bringst in der Mitte der Hinterwand ein Röllchen mit durchgehendem Loche an, wie bei der Wunderscheibe (s. S. 245). Vorn an die offene Seite klebst du ein dünnes Papier, auf welches in Schwarz und Gelb eine große Sonne gemalt ist. Du bestreichst nachher das Papier mit etwas Schweinefett; es wird dann ganz durchsichtig werden. Diese Sonnenscheibe bleibt feststehen, hinter ihr aber wird eine zweite Scheibe angebracht, die sich drehen läßt. In ihrer Mitte ist ein Draht befestigt, derselbe ist in doppeltem Winkel gebogen, geht durch das Loch im Röllchen und hat hinter dem Kasten eine Kurbel zum Umdrehen. Die Scheibe ist aus dünner Pappe oder undurchsichtigem, steifem Papier. Von ihrem Mittelpunkte aus läßt man nach dem Umfange hin bogenförmige Streifen stehen und schneidet die Zwischenräume heraus. Vor letztere klebt man dünnes Papier, malt einen Streifen gelb, den zweiten blau, den dritten läßt man weiß, der vierte wird rot, der folgende wieder gelb u. s. w., und bringt



schließlich hinter der Drehscheibe ein paar Lichtchen an, welche die ganze Farbenpracht den Zuschauern bemerklich machen. Wird dann die Farbenscheibe durch Umdrehung in Bewegung gesetzt, so kreuzen sich ihre bunten, gebogenen Strahlen mit den gelben, ruhenden Strahlen der vorderen Sonne und geben dem Ganzen das Ansehen eines Buntfeuerwerks, das vom Mittelpunkte aus nach allen Seiten auseinander sprüht.

Man richtet sich auch wohl kleine runde Glasscheiben in ähnlicher Weise zum Drehen ein und läßt sie durch die Zauberlaterne erleuchten.



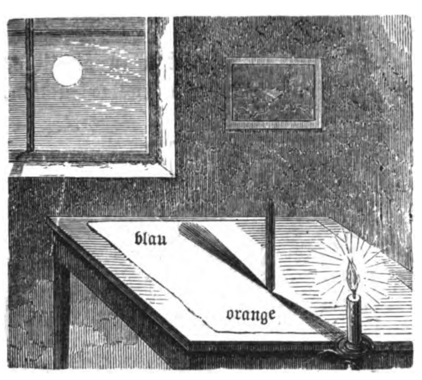
Seitendurchschnitt des chinesischen Feuerwerks.

Scheiben zum chinesischen Feuerwerk.

Die farbigen Bilder geben dann mit ihren Bewegungen und ihren Formenveränderungen einen wundervollen Anblick. Dergleichen Scheiben pflegt man auch wohl Chromatropen zu nennen.

443. Schatten im Zwielicht. Wenn des Abends das Tageslicht mit der hereinbrechenden Finsternis im Kampfe liegt, magst du aus dem Streite von Tag und Nacht einen Vorteil für dich ziehen. Du hast bereits die Lampe

oder die Kerze angezündet und bist vielleicht im Begriff, die Vorhänge zu schließen; rechts steht die Kerze auf dem Tische, links strömt der verglimmende Schein der Dämmerung herein. Auf dem Tische liegt ein Bogen weißes Papier, du hältst den Finger auf denselben, meinetwegen auch einen Bleistift oder sonst einen Gegenstand, und siehe, du bemerkst zweierlei Schatten: einen, welchen das Tageslicht verursacht und welcher nach dem Zimmer hin fällt, den zweiten, welchen die Kerze hervorruft und der seine Richtung nach dem Fenster hin hat. Das Tageslicht hat jetzt einen bläulichen Schein, der Schatten nach dem Fenster hin erscheint, je länger du darauf siehst, desto kräftiger hellblau; der zweite Schatten, nach dem Kerzenlichte zu, sieht orangefarben aus. — Sehr hübsch zeigen sich jene farbigen Doppelschatten auch bei Mondschein und Lampenlicht, wenn man den beobachteten Körper so zwischen beide rückt, daß die Schatten von ziemlich gleicher Kräftigkeit erscheinen.



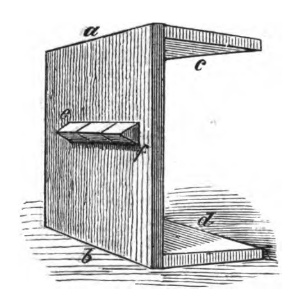
Schatten im Zwielicht.

Es zeigen sich ferner Abänderungen des blauen Schattens, wenn man den gelben durch hellgefärbte Gläser heller oder dunkler macht oder ihm verschiedene Nüancierungen gibt. Im finsteren Zimmer sind die Schatten, die von einem und demselben Körper auf eine Fläche durch zwei Lichtflammen geworfen werden, ungefärbt; wenn man aber den einen dadurch gelb färbt, daß man das darauf fallende Licht durch ein dunkelgelbes Glas gehen läßt, so wird der andre blau. Man kann so viele Abänderungen der Farbe in dem einen Schatten hervorbringen, während man bloß den andern durch gefärbte Gläser sich anders färben läßt. Diese Abänderungen erhält man auch ohne Gläser, im finsteren Zimmer, in welches Tageslicht fällt, durch das Kerzenlicht, wenn vorüberziehende Wolken Abwechselungen des Tageslichts zum Vorschein bringen.

444. **Farbige Schatten.** Wenn Kinder buntes Glas finden, so machen sie sich ein Vergnügen daraus, hindurchzuschauen und zu sehen, wie sich die verschiedenen Dinge auf diese Weise ausnehmen. Ist das Glasstückchen gelb, so sieht die ganze Gegend aus, als sei großer Festtag und jedermann hätte illuminiert. Durch rotes Glas gewinnt die Landschaft das Aussehen, als stünde alles im Feuer oder es sei etwa ein Vulkan in der Nähe. Blaues und grünes Glas lassen alle Leute erscheinen, als seien sie sterbenskrank u. s. w.

Klebst du nun auf ein Stückchen rotes Glas in der Mitte ein klein wenig Papier und läßt die Sonne hindurchscheinen, so daß der Schatten davon an einer hellen Wand sichtbar wird, so wird der Schatten des Papierstückchens einen grünlichen Schimmer zeigen, bei grünem Glas einen roten Schein, bei gelbem Glas einen bläulichen und bei blauem Glas einen gelben.

445. Die Verwandlung durchs Glasprisma wird auch in der folgenden Weise erzielt. Von drei rechtwinkelig gestellten Brettchen wird eins in der Mitte mit einem länglich vierseitigen Loche versehen, um darin das Glasprisma zur Seite schieben zu können, und derjenige Teil des Loches, wo das Prisma nicht in der Mitte des Loches vorsteht, von außen so verdeckt, daß dadurch das Vorschieben desselben nicht behindert ist. Auf der andern Seite bekommt das Brettchen über dem Loche einen Schirm, der das Hineinsehen nach oben der beiden andern Brettchen verhindert, was durch einen gleichlangen Papierstreifen, der am oberen Ende des Prismas befestigt wird, zu erreichen ist, der, wenn das Prisma links zur Seite geschoben, diesem folgt und an der entstehenden freien Stelle des Loches seinen Dienst thut. Nebenstehende Figur veranschaulicht diese Einrichtung. Das Viereck a b ist das größere Brettchen, über c und unter d sieht man, da das Ganze perspektivisch gezeichnet ist, nur noch ein wenig von jedem der beiden andern Brettchen. Zwischen e und f befindet sich das länglich vierseitige Loch, das aber bei e und f verdeckt ist, in der Mitte das Glasprisma. Der erwähnte Schirm kann hier nicht gesehen werden; er befindet sich auf der Rückseite des Brettes in der Gegend, die hier nicht bezeichnet ist.



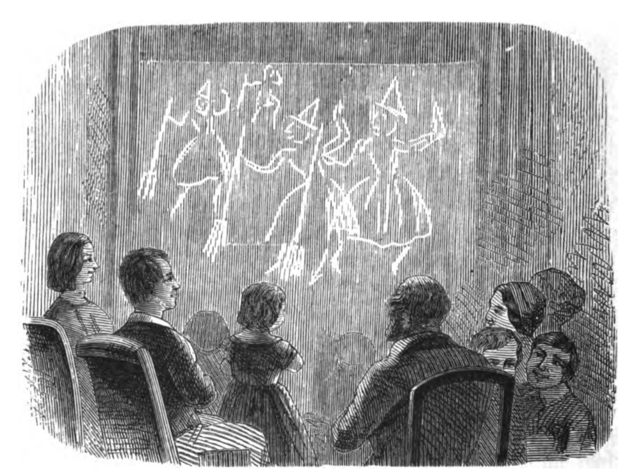
Verwandlungsprisma.

Versetzt man nun irgend einen Gegenstand, z. B. das Bild einer wüsten oder öden Landschaft, auf das untere Seitenbrettchen und befestigt auf die innere Seite des oberen das Bild einer schönen Gegend oder eines anmutig bepflanzten Gartens, so wird durch das Prisma das erstere in das letztere verwandelt; befestigt man dann auf das untere Brettchen eine menschliche Figur, an das obere aber die eines Tieres, so wird sich die menschliche Figur in die eines Tieres verwandeln und Ähnliches.

446. Bunte Doppelschatten. Bist du vielleicht im Besitz eines kreisrunden bunten Glasstückchens, so kannst du leicht mit einem gewöhnlichen Pfriemen oder Spitzbohrer ein Loch in der Mitte hindurchbohren, wenn du die Spitze des Instruments in Terpentinöl eintauchst. Umspannst du dann die Glasscheibe so mit Daumen und Zeigefinger, daß letztere einen Rahmen bilden, und läßt den Sonnenstrahl oder bei Abend das Lampenlicht hindurchfallen, so wirst du an der Wand einen doppelten zweifarbigen Schatten bemerken. Ist das Glas rot, so erscheint die durchbohrte Mitte grün und umgekehrt; hast du blaues Glas, so sieht die Mitte gelblich aus, bei gelbem Glase dagegen blau, bei violettem Glase aber spielt sie ins Orange.

Läßt du den Sonnenstrahl durch ein Glasgefäß fallen, in welchem eine mit schwefelsaurem Indigo gefärbte Flüssigkeit sich befindet, so zeigen sich dir zwei Sonnenbilder: ein rotes und ein blaues. Nimmst du statt der Indigolösung eine Lösung von Chromalaun, so erscheinen ein rotes und ein grünes Sonnenbild.

447. Totentanz und Hexentanz. Zwischen der Stube und dem Alkoven ist eine Glasthür mit großen Scheiben und einem dünnen weißen Gazevorhange. Diesen benutzt Wilhelm, um heute Abend, da große Gesellschaft ist, eine Vorstellung aus der Geisterwelt zum besten zu geben. Er hat seinen Freund Anton mit ins Geheimnis gezogen, und beide haben sich daran gesetzt, eine Anzahl Schattenbilder anzufertigen.



Hexentanz (vor der Gardine).

Alle Schattenbilder können zweierlei Art sein, entweder läßt man den Grund dunkel erscheinen und die Figuren hell, oder den Grund hell und die Figuren darauf dunkel. Die beiden Freunde hatten die erstere Methode gewählt. Sie nahmen einen Bogen blaue Pappe, wie sie solche zu ihren Bücherumschlägen benutzen, und zeichneten darauf die Figur einer Hexe, die auf dem Besen reitet; auf ein zweites Stück ein Totengerippe, auf ein drittes ein Gesicht, auf ein andres ein Wildschwein u. s. f.; ja anfänglich hatten sie sogar vor, die sämtlichen Schreckgestalten nachzubilden, die in der Wolfsschluchtszene des „Freischütz" zum Vorschein kommen, wenn nur das Papier gereicht hätte. Am Vorhange ließen sie eine Stelle frei, das übrige verhängten sie mit dunklen Zeugen. Als nun die berüchtigte Geisterstunde herangekommen war, ersuchten sie die geehrten Versammelten, sich einige Augenblicke im Finstern zu gedulden; jeder Zauberkünstler erbat sich zwei von den vorhandenen brennenden Kerzen und verschwand damit im Kabinett. Einige Sekunden herrschte feierliches Dunkel und Schweigen, darauf hörte man zwölf Schläge wie von einer fernen Turmglocke, und dazwischen den Ruf eines Käuzchens, auf den sich Anton einstudiert hatte. Sofort erschien auf der durchsichtigen Gardine ein weißes Totengerippe, langsam aus dem Boden heraussteigend. Zunächst war es klein, als sei es entfernt; allmählich wuchs es aber größer und schien deshalb näher zu kommen.



Hexentanz (hinter der Gardine).



Schattenbildporträt



Schattenbilderporträts.





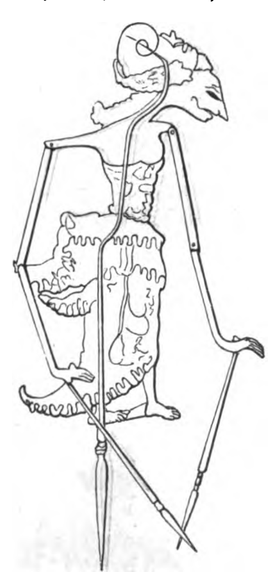


Figuren zum Schattenspiel.

Kurz darauf zeigte sich ein zweites Gerippe in der Ferne und kam ebenfalls etwas näher, und so kamen noch zwei herzu und hielten einen geisterhaften Tanz, wurden klein und groß, hüpften bald links und bald rechts, zogen sich nach der Ferne zurück und kamen in die Nähe. Wer Lust hatte, sich zu fürchten, konnte es thun nach Belieben.

Und doch hatten die Tausendkünstler hinter der Gardine nur eine einzige Figur, welche ruhig aufgehangen verharrte. Alle Veränderungen brachten sie nur durch die Lichter hervor. Jedes Licht wirft seinen besonderen Schein und erzeugt seinen besonderen Schatten. Zwei Lichter geben deshalb auch zwei Figuren, vier Lichter vier u. s. w. Je näher das Licht der ausgeschnittenen Figur gerückt wird, desto größer und näher erscheint dieselbe; je weiter weg das Licht gehalten wird, desto mehr schrumpft auch die Erscheinung zusammen. Die beiden Künstler hatten sich vorher gut einstudiert und verstanden es, die Lichter so hin und her, vorwärts und rückwärts, hinauf und hinab zu schwenken, daß es genau so aussah, als führten die Toten einen schauerlichen Tanz aus. — Kaum waren dieselben zur Ruhe, so kamen die Hexen an ihre Stelle, dann die Wildschweine u. s. f. Die Figuren auf Seite 245 zeigen dir jedesmal links das Papierstück, rechts die größeren Schatten.

448. Chinesisches Schattenspiel und Deckenspringer. Wollen wir uns ein Schattenspiel mit hellem Hintergrunde und dunklen Figuren herstellen, so können wir die Mannigfaltigkeit der Erscheinungen vermehren. Wir können das Alkovenfenster als Schaubühne benutzen oder richten uns einen viereckigen Rahmen zu, vielleicht $1^1/_2$ m lang und $^2/_3$ m hoch, den wir mit Papier überziehen. Wir wählen uns ein bestimmtes Stück, das wir zur Aufführung bringen wollen, vielleicht eines der Märchen. Nach diesem richten wir die Dekorationen und die Personen ein. Die Landschaften, Zimmer u. s. w., auf denen die Handlungen vor sich gehen sollen, malen wir auf das Papier des Rahmens; natürlich müssen wir dann für jede andre Szene auch ein andres Papier aufziehen. Die Figuren schneiden wir aus undurchsichtigem starken Papier oder aus dünner Pappe aus und versehen die Glieder mit Gelenken. Dann bringen wir dünne Drähte an den beweglichen Teilen an, die unten in einem Ringe enden. In die Ringe stecken wir die Finger der rechten Hand. Ein andrer Draht hält den Körper der Figur und diesen faßt die linke Hand. Da die Drähte von der Figur selbst verdeckt werden und dünn sind, so werfen sie keinen Schatten, bleiben deshalb den Zuschauern unsichtbar, und die Schatten scheinen sich selbstthätig zu bewegen.


Javanisches Schattenspiel.

Je kräftiger das Licht ist, welches wir hinter dem Schirme aufstellen,

desto schärfer und schöner werden auch die Schattenfiguren an dem Papier des Schirmes erscheinen. Die Pappenfiguren halten wir natürlich zwischen das Licht und den Schirm; je näher an das Papier, desto kleiner werden die Schatten; je weiter von letzterem entfernt und je näher deshalb dem Lichte, desto größer sehen sie aus. Bewegen wir eine Figur im Bogen über das Licht, so sieht es aus, als ob dieselbe nach der Decke springe und dort verschwinde. Die Figuren können wir auch so einrichten, daß einzelne ihrer Teile ganz abgenommen werden können, z. B. der Hut, Gerätschaften u. dgl. Sollen sie Sachen tragen, so bringt man an der Hand ein Drahthäkchen an u. s. w.

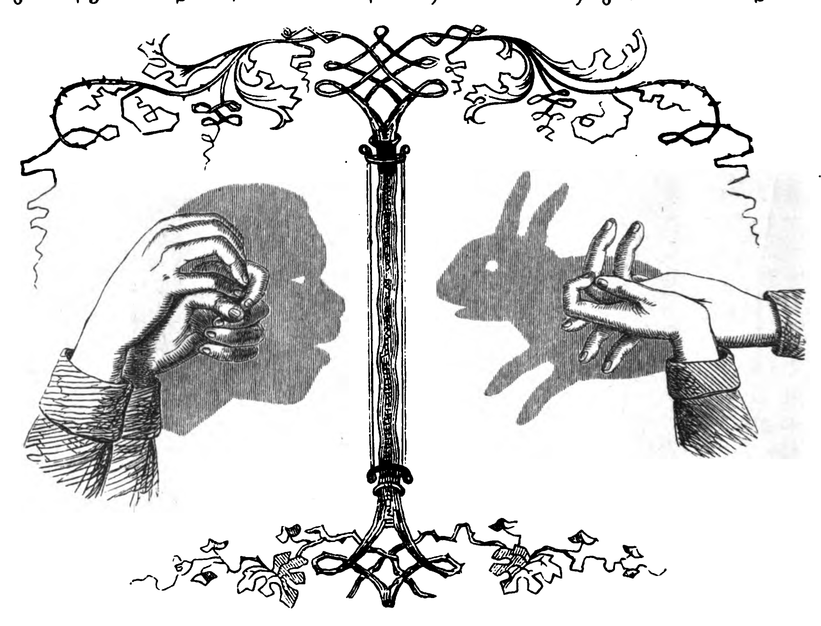


Deckenspringer.

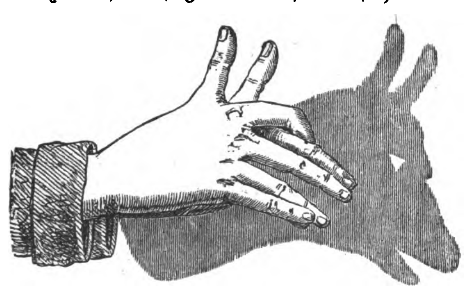
Ein erfinderischer Kopf wird Mittel genug auffinden, um die zahlreichsten Veränderungen und lustigsten Szenen auszuführen, und alle Abenteuer des Baron von Münchhausen, alle Schwänke Eulenspiegels und alle Späße des Hanswursts lassen sich ohne Mühe in Szene setzen. Will man dieselbe Figur vervielfältigen, so können auch dazu mehrere Lichter in Anwendung gebracht werden, von denen dann jedes wieder seinen besonderen Schatten erzeugt.

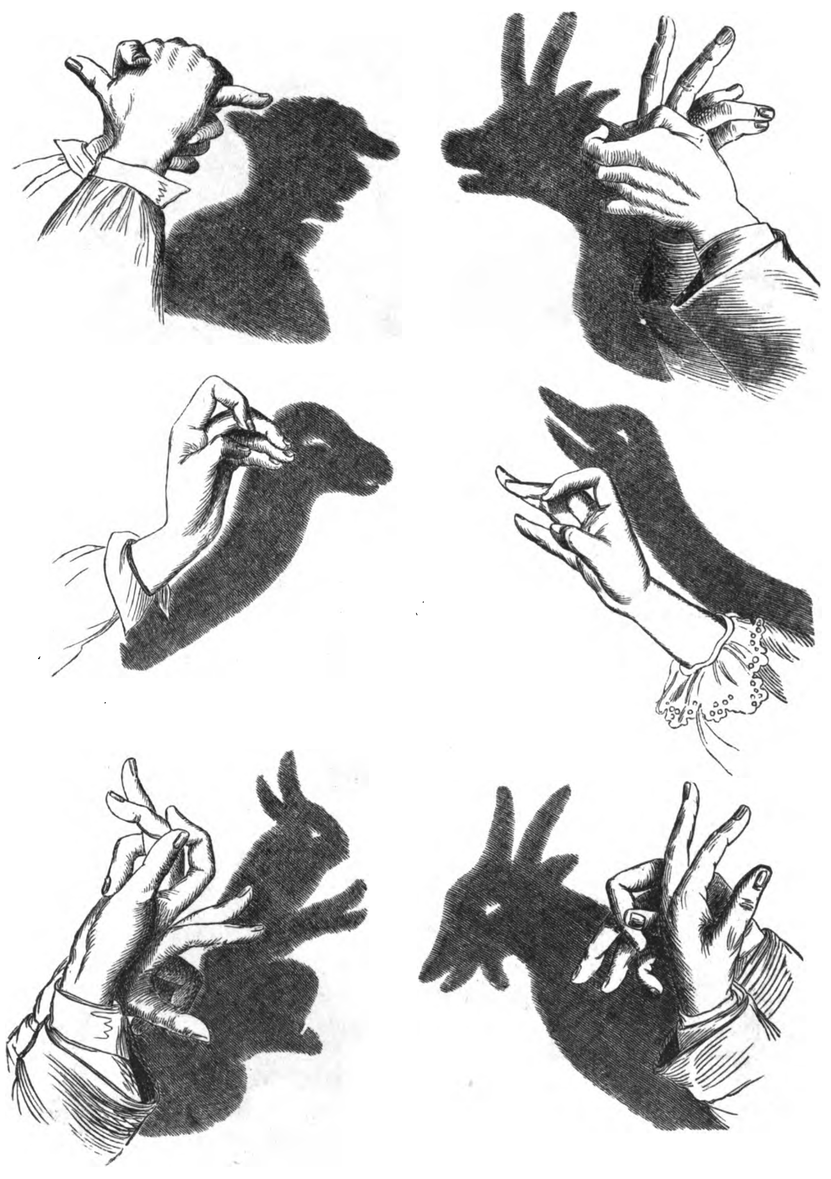
Dergleichen Schattenspiele sind bei vielen Völkern als Belustigungsmittel üblich, und die Chinesen, die sich überhaupt auf Feuerwerks- und Lichtkünste gut verstehen, haben einen besonderen Ruf deshalb erhalten. Beistehend ist eine Figur eines Schattenspieles abgebildet, wie sie bei den Bewohnern Javas gebräuchlich; statt der Drähte sind an ihr dünne Hölzchen angebracht.

Statt des Papiers verwendet man bei öffentlichen Vorstellungen, die erwachsene Personen vergnügen sollen, italienische Gaze und überzieht sie mit Kopallack. Ein allerliebstes Schattentheater im Kristallpalast der Londoner Industrieausstellung ward durch Hydrooxygenlicht erleuchtet und fand allgemeinen Beifall. Da diese Lampe bei ihrem sehr hellen Lichte mehr als $1\,^1/_3$ m vom Rahmen entfernt sein konnte, so wuchsen die Figuren zu riesiger Größe an, wenn man sie nahe an das Licht zurücktreten ließ.

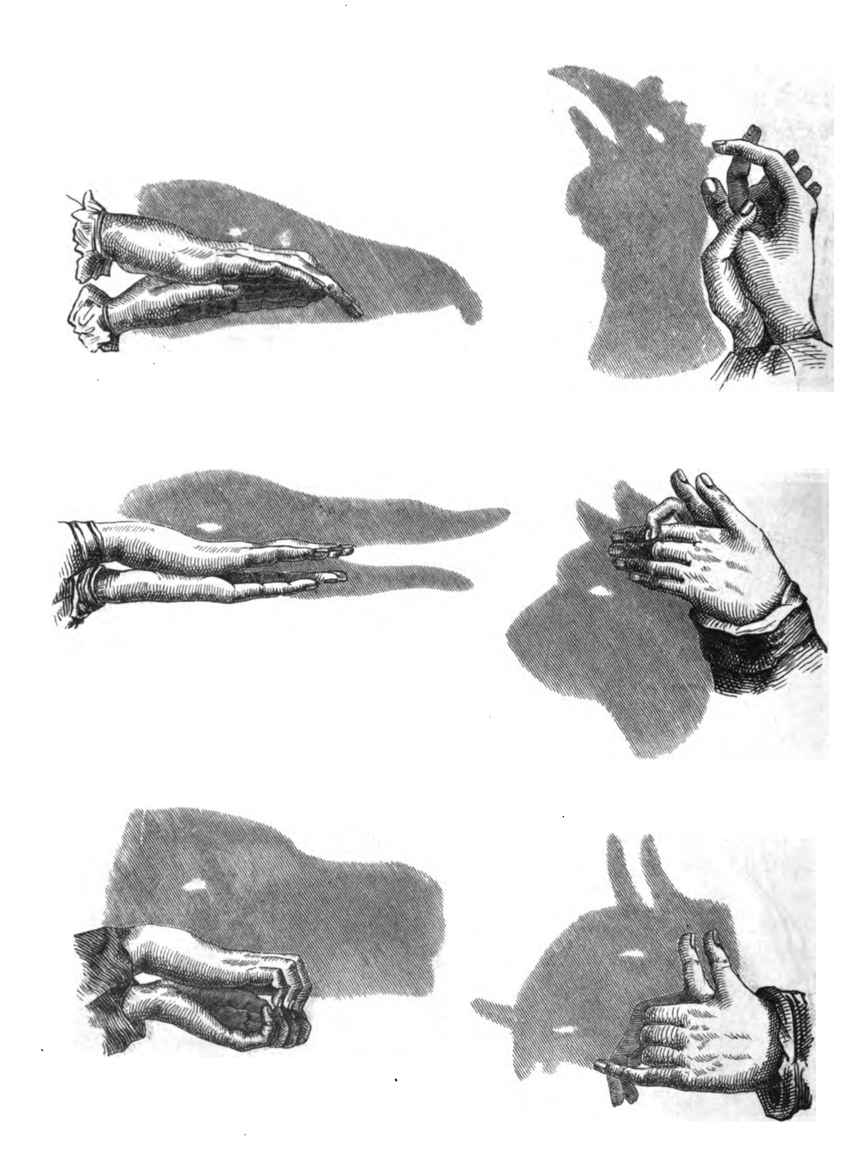


449. **Handschatten.** Statt sich vor dem Schatten des Abends zu fürchten, benutzen ihn lustige Kinder, um sich damit zu vergnügen, auch wenn sie nicht gerade Figuren aus Pappe zu einem Schattenspiele sich anfertigen. Die beiden Hände reichen schon aus zu vielerlei drolligen Darstellungen. Ein Negergesicht, ein Häschen, ein Eselskopf, ein Mannskopf mit einem Hut ꝛc. können an der Wand erscheinen, wenn man beide Hände in der geeigneten Weise zwischen das Licht und die Wand hält. Beschreiben lassen sich dergleichen Handstellungen schwieriger als abbilden, deshalb haben wir für unsre lustigen Knaben eine Anzahl davon nachfolgend abzeichnen lassen, damit sie dieselben nachahmen können.





Handschatten.



Handschatten.



Chinesische Tausendkünstler.

17.

Zauberspiele.

Zauberspiele sind Vorführungen der sogenannten magischen Kunst, welche den Zuschauer überraschen, weil er ihren natürlichen Hergang nicht sofort zu begreifen vermag. Sie tragen den Reiz des Geheimnisvollen an sich und gewähren deshalb mannigfache Unterhaltung sowie häufig auch Belehrung, da sie auf ergötzliche und spielende Weise in das Zusammenwirken von Naturkräften und in deren geeignete Anwendung einführen. Die ersten Lehrer der Magie waren im grauen Altertum die Priester der Göttin Maja, der ewigen Mutter aller Dinge, welche zugleich als Göttin der Weissagung und der Dichtkunst galt. Infolge gründlicherer Erforschung der Naturkräfte, sowohl ihrer physikalischen als chemischen Eigenschaften, hat es die neuere Magie noch beträchtlich weiter gebracht, insbesondere mit Hilfe eigens hergerichteter Geräte viele ganz neue und wunderbar erscheinende Vorführungen ersonnen. Die einfachsten und auch jetzt immer noch erfolgreichen Überraschungen beruhen allerdings auf einer Fingerfertigkeit, welche im raschen Verbergen und Vertauschen von Gegenständen sich so

gewandt erzeigt, daß ein solcher Vorgang in der Hand des Künstlers dem Auge des Zuschauers und seiner Aufmerksamkeit entgeht, namentlich wenn letztere durch einen geeigneten Vortrag des darstellenden Künstlers abgelenkt wird. Ohne solchen Vortrag würden selbst vorzügliche und noch so gut ausgeführte Stücke kaum den gewünschten Erfolg herbeiführen. Außerdem kommt dem Künstler in vielen Fällen auch der Umstand zu Hilfe, daß die menschlichen Sinne alle Wahrnehmungen und Beobachtungen nicht immer scharf auffassen, ja manchmal sogar vermöge eigenartiger Vorgänge in den Nerven des Gesichts und des Gehörs, wie Gefühls sich leicht täuschen lassen. Auf derartigen Sinnestäuschungen allein beruhen schon mancherlei anziehende Kunststückchen.

1. Sinnestäuschungen.

Gleich allen menschlichen Kräften haben auch die menschlichen Sinne bestimmte Grenzen; ihre Leistung ist obenein bei den einzelnen Menschen verschieden. Von allen Sinnen ist aber das Sehvermögen derjenige Sinn, welcher am meisten beschäftigt wird. Es ist daher nicht zu verwundern, wenn er auf die übrigen Sinne einen gewissen Einfluß erlangt hat, so daß man z. B. im Dunkeln oder mit geschlossenen Augen gewisse Eindrücke der andern Sinne, des Gehörs und des Gefühls, minder scharf aufnimmt als mit offenen Augen. Aber auch innerhalb seines eignen Wahrnehmungskreises ist der Gesichtssinn mancherlei Irrungen unterworfen, und auf solchen Umstand gründen sich zahlreiche Unterhaltungsstücke, welche gewissermaßen die erste Stufe der magischen Kunst abgeben.

450. Die Doppelkugel. Wir sind gewöhnt, mit den Fingerspitzen manche Dinge zu betasten, um sie näher kennen zu lernen, doch gibt es dabei Gefühlstäuschungen. Ein Kügelchen fühlen die Fingerspitzen eben als e i n Kügelchen; legt man aber jetzt das Brotkügelchen (oder eine Erbse) oben auf die Mitte des Zeigefingers und drückt es daselbst mit dem Mittelfinger hin und her, so meint man zwei Kügelchen zu fühlen: eines fühlt der Zeigefinger, das andre der Mittelfinger. Will man jemand damit täuschen, so heißt man ihn die Augen schließen, legt ihm ein Kügelchen unter die Finger und fragt ihn, wieviel er habe.

451. Das Geldstück an der Stirn. Um diesen Scherz zu machen und um irre zu leiten, drückt man sich zunächst ein Geldstück an die Stirn, indem man den Kopf etwas zurückbiegt, dann runzelt man wiederholt die Stirn und bringt dadurch die Münze zum Abfallen. Hierauf spricht man seine bescheidenen Zweifel aus, daß der andre in gleicher Weise das Geld hinwegzubringen vermöge, und da er dies für ein leichtes erklären wird, drückt man ihm die Münze kräftig an die Stirn; sobald man die Hand zurückzieht, nimmt man aber auch verstohlen die Münze mit zurück. Der Getäuschte wird das Gefühl haben, als sei das Geld noch an der Stirn vorhanden, und sich in drolligster Weise durch lebhaftes Stirnrunzeln bemühen, das nicht vorhandene Stück herabzubringen, bis er sich schließlich durch die Hand von seinem Irrtum überzeugt.

452. Die geheimnisvolle Ringwanderung. Du verbindest einem Kameraden die Augen und bittest ihn, auf einem Stuhle so Platz zu nehmen, daß er seine Kniee dicht zusammenhält und auf dieselben seine Hände legt. Dann nimmst du vor ihm Platz und setzest ihm einen leichten Ring aus Pappe auf den Kopf. Zugleich legst du deine Hände auf seine Hände. Alsbald hebst du deine Hände wieder ab und legst den Zeigefinger nebst Mittelfinger deiner rechten Hand auf seine linke Hand, den Gold- und kleinen Finger aber auf seine rechte Hand. Nun hast du die linke Hand frei. Dein Kamerad wähnt aber, daß er noch deine beiden Hände fühle. Fragst du jetzt, ob er es für möglich halte, daß du ihm den Ring vom Kopfe nehmest, ohne deine Stellung zu verändern, und ohne deine Hände von seinen zu entfernen, so muß er es natürlich verneinen. Indessen nimmst du mit deiner freien linken Hand den Ring leicht von seinem Kopfe und wirfst ihn unhörbar über deinen linken Arm, indem du zugleich deinen Freund ersuchst, deine beiden Hände zu fassen. Er ergreift nun deine ihm entgegengehaltenen Hände, und währenddessen läßt du den Ring von deinem Arme auf den deines Kameraden leise und unmerklich gleiten. Hiernach entfernst du das Tuch von seinen Augen und er wird nun erstaunt sein, den Ring, welchen er bisher auf seinem Haupte wähnte, an seinem Arme zu erblicken. Auch diese Gefühlstäuschung konnte um so leichter gelingen, als die Mitwirkung des Gesichtssinns ausgeschlossen war.

453. Die falsche Klangrichtung. Noch einmal bittest du deinen Kameraden, sich die Augen verbinden zu lassen und auf einem Stuhle Platz zu nehmen. Dann nimmst du in die linke Hand zwei größere Silbermünzen, z. B. Zweimarkstücke oder Fünfmarkstücke, legst zwischen diese den Zeigefinger deiner rechten Hand und drückst dann beide Stücke durch plötzliches Herausziehen des Fingers aneinander. Nun trittst du unhörbar auf eine andre Seite und fragst von hier aus deinen Freund, aus welcher Richtung der Silberklang soeben zu ihm gedrungen sei. Er wird dir fast jedesmal eine andre als die wirkliche Richtung angeben. Du kannst auch, um das Zurseitetreten zu vermeiden, vorher ausmachen, daß dein Freund, ohne von dir gefragt zu sein, alsbald nach dem vernommenen Klange mit seiner Hand in die von ihm vermutete Richtung weisen möge.

454. Die fliegende Spieluhr. Wenn du dir eine kleine Spieluhr verschaffen kannst, so hast du in Gegenwart deiner Gespielen zu folgendem erheiternden Versuche Gelegenheit. Du läßt am Abend deine Freunde in einem Zimmer Platz nehmen, während du selbst dich in ein angrenzendes Nebenzimmer mit der Spieluhr begibst. Dann läßt du in beiden Zimmern das Licht löschen und beginnst nun deine Versuche mit der Uhr, welche schließlich die Zuhörer zum Glauben bringen, daß du dich mit der Uhr in weite Ferne verlierst, dann wieder zurückkehrst und daß die Uhr durch das Zimmer geflogen, womöglich hart vor den Ohren der Anwesenden vorbeikommt. In Wirklichkeit ziehst du erst im Nebenzimmer, nachdem die Dunkelheit eingetreten, deine Uhr auf und nimmst sie dann unter den Rock unterhalb des linken Armes, schließest diesen Arm darüber und drückst sie

fest an deinen Körper. Infolgedessen wähnen die Lauschenden nach dem schwindenden Klange, als entferne sich die Uhr. Nachher holst du sie langsam wieder unter Arm und Rock hervor. Soll die Uhr schnell verschwinden, so führst du das Gesagte möglichst rasch aus. In der Thür zwischen beiden Zimmern ist ein Vorhang angebracht, in dessen Saum nach der Mitte zu eine längere Schnur eingezogen ist, die nach unten zu einen starken Knoten hat. Du hast nun, während du die spielende Uhr herumschwenkst, Zeit genug, mit der rechten Hand oben die Schnur zu erfassen, sie herzuziehen und ihr Ende zwischen den Deckel der Uhr zu klemmen, so daß der Knoten sich innen befindet. Schleuderst du nun die Uhr, so schwingt sie sich von einem Zimmer in das andre in gerader Richtung durch den Vorhang. Beim Rückschwingen kannst du leicht die Uhr erfassen, die Schnur abnehmen und verbergen, ohne daß jemand, nachdem wieder Licht gemacht worden, von den Vorrichtungen etwas bemerkt.

455. **Die doppelten Zeigefinger.** Wenn ein Knabe sich auch nicht viel Spielzeug kaufen kann, so erhält er doch das Tageslicht umsonst, und wo es Licht gibt, fehlt es auch nicht an Schatten; aus Licht und Schatten läßt sich aber vieles zu Scherz und Lust herstellen.

Wenn unter deinen Spielkameraden einer ein ungläubiger Thomas ist, so sagt er wohl bei deiner Erzählung: er müsse erst sehen, was du ihm mitteilst, bevor er glauben könne. Hier kannst du ihm sofort beweisen, daß er d r e i Zeigefinger besitzt. Er soll sie sehen. Laß ihn den Zeigefinger seiner rechten Hand gerade vor die Nase halten, etwa 30 cm weit entfernt, dann den Zeigefinger der linken Hand in derselben Richtung 60 cm entfernt. Nun fordere ihn auf, nach dem rechten Zeigefinger scharf hinzusehen, und frage ihn: wieviel er linke Zeigefinger bemerkt. Er wird dir antworten müssen: „Ich sehe mit Verwunderung zwei!“ Jetzt mag er scharf nach dem entfernteren linken Zeigefinger sehen, so wird ihm der nähere rechte verdoppelt erscheinen.

456. **Die doppelte Nadel.** Wenn dein Freund etwa meint: das Kunststück läge daran, weil er mit beiden Augen sehe, mit jedem einzeln, so hätte er mit dem letzteren Grunde nicht so ganz unrecht; du kannst ihm aber ferner beweisen, daß er selbst mit e i n e m Auge ein Ding doppelt sehen wird, wenn er's richtig anfängt. — Stich mit einer Nähnadel ein feines Loch in eine Visitenkarte oder in ein Stück steifes Papier. Etwa 2 mm davon entfernt zur Rechten daneben stich ein zweites Loch. Beide Löcher sind nicht so weit voneinander entfernt, als das Schwarze im Auge (die Pupille) breit ist. Hält man nun die beiden Löcher dicht an ein Auge und sieht nach einem kleinen Gegenstande, etwa nach einer Stecknadel, die nicht zu weit davon entfernt ist, so wird man ganz deutlich zwei Nadeln sehen, man mag sie bewegen, in welcher Richtung man immer will, es werden immer zwei bleiben; nur wenn man sie weit entfernt, nähern sich die beiden Bilder der Nadel mehr und mehr, bis sie endlich zu einem einzigen verschmelzen.

457. **Der verschwundene Fleck.** Die beiden vorigen Versuche beweisen daß man den Augen nicht jedesmal trauen darf in bezug auf die Zahl der

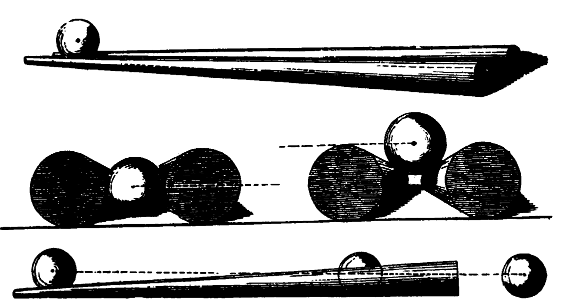


Dinge, welche vorhanden sind, und daß man unter Umständen mehr sieht als da sind. Wenn jemand den Inhalt seiner Sparbüchse auf jene Weise durchzählt, so möchte es ihm eine angenehme Täuschung gewähren. Es können aber auch Fälle eintreten, in denen einer, der gute Augen hat und gewöhnt ist, scharf aufzupassen, ein vorhandenes Ding doch nicht sieht.

△ ●

Mache z. B. auf ein Stück Papier links ein kleines Dreieck, 8 cm rechts in wagerechter Richtung einen großen schwarzen Punkt. Du kannst auch etwa in derselben Entfernung zwei bunte Oblaten oder zwei Briefmarken aufkleben. Halte dann das Blatt etwa $^1/_3$ m vom Gesicht entfernt und siehe mit dem rechten Auge, das linke geschlossen, nach dem △ unverwandt hin, so wird dir der Punkt rechts verschwunden sein. Siehst du mit dem linken Auge nach dem Punkte rechts, so bemerkst du das △ links nicht mehr. Das Bild der beiden verschwundenen Zeichen fällt bei der angegebenen Entfernung auf eine Stelle im Auge, welche gegen das Licht unempfindlich ist. Es ist jene Stelle, an welcher der Sehnerv in das Auge eintritt.

458. **Die Kugel, welche bergauf läuft.** In Wirklichkeit läuft eine Kugel stets bergab, und nur dann aufwärts, wenn man sie etwa wirft; man kann aber mit einer Billardkugel und zwei Billardstäben die Sache so darstellen, daß es aussieht, als liefe die Kugel hinauf statt hinab. Man legt nämlich die beiden dünnen Enden der Stäbe dicht aneinander, die dicken Enden aber so weit

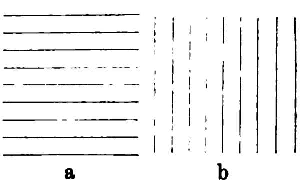


Die aufwärts rollende Kugel.

auseinander, wie der Durchmesser der Kugel beträgt. Dann wird die Kugel gerollt, und zwar von der höher gelegenen Stelle am dünnen Stabende abwärts zwischen die dicken Stabenden; weil aber das Auge dabei den aufwärts zunehmenden Linien der Stöcke folgt, so erhält man den Eindruck, als sei die Kugel bergauf gelaufen.

459. **Die verschwindende Scheibe.** An einer dunklen Wand befestige eine Scheibe von weißem Papier, etwa 5 cm im Durchmesser und in der Höhe der Augen, dann eine zweite Scheibe von 8 cm Durchmesser $^2/_3$ m weiter rechts, jedoch ein wenig tiefer. Stelle dich gerade vor das Papier, mache das linke Auge zu und siehe scharf mit dem rechten nach dem kleineren Papier. Gehst du dabei langsam zurück bis etwa $2^1/_3$ m Entfernung oder etwas darüber, so wird deinem Auge die große Papierscheibe rechts entschwunden sein.

460. Falsches Maß. Auch über die Größenverhältnisse der Dinge, über ihre Breite und Höhe sowie über ihre Richtung ist das Auge vielfachen Täuschungen unterworfen. — Dort auf dem Tischchen steht ein schwarzer Cylinderhut. Du wirst ihn nach dem Augenmaß sicher höher schätzen, als er breit ist. Beim Messen wirst du Höhe und Breite gewöhnlich ganz gleich finden.

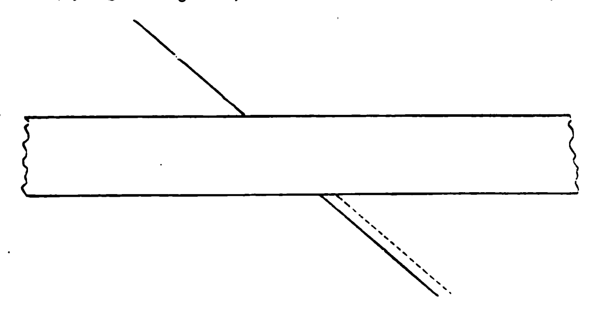


Wir haben zwei gleichgroße Gruppen von Strichen gezeichnet, bei a wagerechte, bei b senkrechte. Die erstere Abteilung wird uns höher erscheinen, die zweite dagegen breiter. Ferner stellen wir eine Anzahl Anfangsbuchstaben und Ziffern in eine Reihe, die scheinbar aus 2 gleichgroßen und gleichgeformten Hälften bestehen:

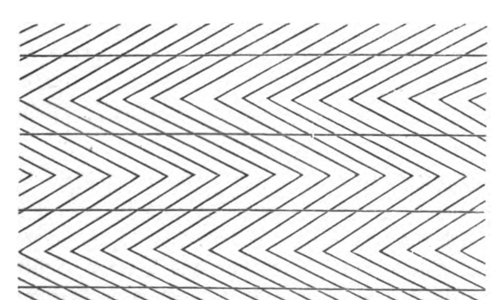
SSSS XXXX ZZZZ 3333 8888

Drehen wir das Blatt herum, daß die Schrift auf dem Kopfe steht, so erkennen wir sofort, daß die obere Hälfte jedes Zeichens etwas kleiner ist als die untere.

461. Falsche Richtung. Auch über die Richtung begegnen dem Auge zahlreiche Täuschungen. Hier haben wir ein Lineal wagerecht über einen



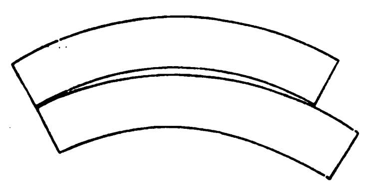
schrägen Stab gelegt. Letzterer kommt an der unteren Seite des Lineals wieder zum Vorschein. Zur Auswahl haben wir zwei Linien daselbst gezeichnet, eine punktierte und eine volle. Den meisten Augen wird die untere volle Linie als Fortsetzung des Stabes erscheinen; das angelegte Lineal zeigt unsern Irrtum.



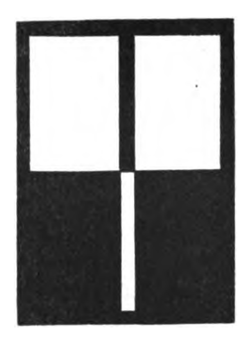
Bei dieser Figur haben wir eine Anzahl Zickzacklinien, die gleichweit voneinander entfernt sind, durch vier andre Linien durchschnitten. Verfolgen wir den Verlauf der letzteren nur mit den Augen, so scheinen je zwei und zwei derselben teils nach der rechten Seite, teils nach

der linken sich zu nähern oder auseinander zu laufen. Die Striche scheinen deshalb schräg zu sein. Mit Zirkel und Lineal können wir uns überzeugen, daß sie genau wagerecht liegen und an beiden Enden gleichweit voneinander entfernt sind.

Wir erblicken jetzt vor uns zwei Abschnitte von Ringen aufeinander gelegt und fragen: „Welcher von beiden ist der größere?" Wahrscheinlich wirst du den unteren sofort für den größeren halten; missest du aber mit dem Zirkel genau nach, so findest du den oberen um 2 mm länger als den unteren. Das Auge folgt unwillkürlich der Fortsetzung der Seitenlinien des unteren Ringabschnittes und verlangt, daß der obere sich derselben anschließe.



462. Schwarz und Weiß. Zeichne ein Viereck wie ein Fenster auf weißes Papier; die obere Hälfte laß weiß, die untere male schwarz. In der Mitte der weißen Hälfte zeichne einen scharf abgegrenzten schwarzen Streifen, etwa 2 mm breit, und als Fortsetzung davon laß einen weißen Streifen durch die Mitte des schwarzen Feldes ziehen. Du hast beide genau abgemessen und gleich breit gemacht; besiehst du sie aber jetzt, so wird dir der weiße Streifen im schwarzen Felde bedeutend breiter erscheinen, als der schwarze Streifen im weißen Felde. Noch auffallender wird der Unterschied werden, wenn du das Papier an einer der oberen Fensterscheiben befestigst. Der weiße Streifen macht dem Auge einen lebhafteren Eindruck als der schwarze und erscheint deshab breiter.

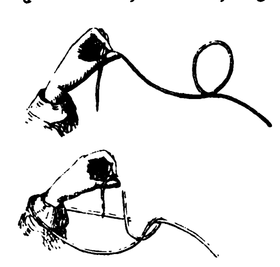


2. Fingerfertigkeiten.

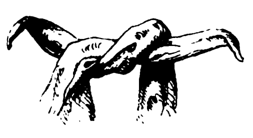
Die einfachsten Handübungen bestehen zunächst in geschickter Verschlingung von Bändern und Schleifen, in Knotenschürzung und deren unbemerkter Lösung (vgl. Nr. 463—474). Es sind lediglich Kunstgriffe, welche durch mehr oder minder beharrliche Übung der Hand und der Finger eingeschult werden können. Fast noch mehr trifft letztere Voraussetzung solche Geschicklichkeiten, bei welchen es auf eine gewandte Verbergung kleiner Gegenstände in der Hand sowie auf schnelle Hervorbringung derselben ankommt. Hier beruht die Ausführung der Kunstgriffe ganz wesentlich auf der bekannten Regel, nach welcher Geschwindigkeit keine Hexerei ist (vgl. Nr. 475—479).

463. Die Schleife am Handgelenk. Es gilt, auf rasche und leichte Weise einen Faden um das Gelenk der linken Hand zu schlingen, ohne die rechte dabei zu gebrauchen. Das eine Ende des etwas starken Fadens wird mit der linken Hand gefaßt, der Faden in die Höhe geworfen und dabei so

geschwungen, daß er eine Schleife bildet. Dann fährt man mit der linken Hand durch die Schlinge und läßt beide Enden los.


Schleife am Handgelenk.

464. Der Knoten im Taschentuche. Zwei Zipfel eines glatten Taschentuches werden durch einen Doppelknoten verbunden, wobei man den einen Zipfel genau wagerecht hält, wenn man den zweiten zum Knoten festzieht, weil er nachher beim Ziehen leicht aus den Umschlingungen des andern Endes herausgleitet. Die zwei verknüpften Tuchhälften werden mit beiden Händen möglichst weit voneinander gefaßt, damit es nicht scheint, als wolle man den Knoten aufknüpfen. Dann muß einer der Zuschauenden die beiden freien Tuchzipfel über den Knoten schlagen und genau fühlen, daß der Knoten sich noch unverletzt unter dem Tuche befindet. Hierbei zählt man: „Eins, zwei, drei!" zieht beide Tuchhälften stark an, und der Knoten wird verschwunden sein.


Der Knoten im Taschentuch.

465. Das Tuch am Knie. Man legt ein zusammengefaltetes Taschentuch in der Mitte aufs Knie, faßt jede Seite mit einer Hand und schlingt es scheinbar unter dem Knie herum, so daß beide Endzipfel wieder obenhin zu liegen kommen; auch bindet man oben eine Schleife oder einen Knoten, so fest wie man will. In Wirklichkeit schlingt man aber in der Kniekehle das eine Tuchende zu einer Schleife, um den Zeigefinger der andern Hand, und um diese Schleife das andre Tuchende in ähnlicher Weise. So bringt man jeden Tuchzipfel wieder an derselben Seite empor, und ihre Verschlingungsstelle bleibt in der Kniekehle versteckt. Das Tuch sitzt ziemlich fest. Dann ersucht man einen der Anwesenden, das Tuch wegzunehmen, sobald man drei gezählt, was ganz bequem geschehen kann, ohne den Knoten zu berühren.

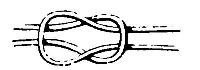

Das Tuch am Knie.

466. Das Zauberband. Die beiden Enden eines Fadens werden fest zusammengeknüpft und um die Finger der linken Hand geschlungen; den übrig bleibenden läßt man als Schleife lose herabhängen, lockert die um den Daumen gelegte Fadenschlinge, zieht sie lang nach vorn aus, daß sie der herabhängenden Fadenschlinge gleich ist, und wirft sie dann auf die Rückseite der Hand zwischen den zweiten und dritten Finger. Zieht man nun an dem Teile des Fadens, der an den Fingerwurzeln entlang geht, so wird sich die Verschlingung lösen.

467. Einen zerschnittenen Faden zusammenblasen. Die beiden Enden eines Bindfadens werden zusammengeknüpft; der Faden aber wird noch

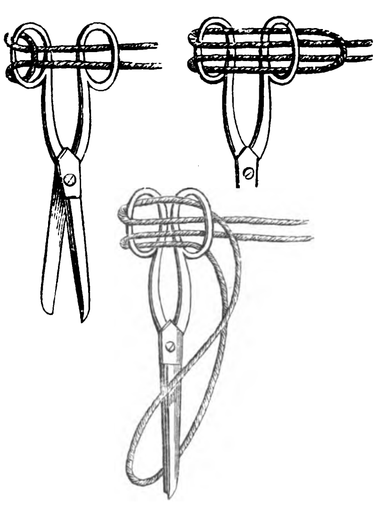
einmal übereinander gelegt und so gedreht, daß die Enden durchschlungen sind. Die Stelle, wo beide Fadenschleifen sich durchschlingen, verdeckt man mit dem Daumen und Zeigefinger der rechten Hand. Mit der linken hält man, eine Handbreite weit von der rechten Hand, den übrigen Bindfaden einem andern hin und ersucht ihn, denselben zu zerschneiden. Mittels eines Scherenschnittes durch beide Fäden entstehen vier freie Enden. Die beiden Enden der linken Hand läßt man wieder zusammenbinden, die der rechten führt man nach dem Munde, zieht das kleine lose Bindfadenstückchen mit den Zähnen ab, verbirgt es im Munde und bläst nun auf den Bindfaden. Hiernach reicht man seinem Kameraden die betreffende Stelle, welche völlig unverletzt ist, hin. Daß der ganze Faden um etwas kürzer geworden ist, wird nicht bemerkt werden, da das abgeschnittene Endchen nur klein war.

468. Einen Ring aus einem Faden herausspringen lassen. Die beiden Enden eines Bandes oder eines Fadens werden miteinander verknüpft. Das Band wird doppelt zusammengelegt und die Schleifen der Enden ineinander gesteckt, so daß sie sich etwas halten. Es kommt besonders darauf an, daß der Ring, den man über die verschlungene Stelle schiebt, straff sitzt. Sind die Bänder zu dünn, so kann man statt des Ringes auch eine große Perle nehmen. Die verschlungene Stelle ist nicht zu bemerken, der Ring scheint auf dem doppelten Bande zu hängen, und niemand begreift, wie es zugeht, daß bei einem kräftig ausgeführten Ruck der Ring frei herausspringt und doch das Band unverletzt bleibt.



Wie der Faden zu stecken ist.

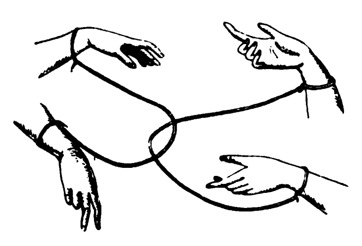
469. Die befreite Schere. Ein doppelt genommener Bindfaden wird durch den Griff einer Schere geschoben und beide freie Enden durch die Schleife festgezogen. Außerdem zieht man noch die freien Enden durch den andern Scherengriff, behält sie dann entweder in der Hand und bindet sie an das Tischbein oder sonst wie fest. Den Zuschauern wird nun die Aufgabe gestellt, die Schere vom Faden zu befreien, ohne letzteren zu beschädigen. Man zieht die Schleife durch den zweiten Scherengriff so lang heraus, daß sich die Schere hindurchstecken läßt, wodurch sie frei wird.



Die befreite Schere.

470. Die zwei Gefangenen. Ein Knabe bindet dem andern einen Bindfaden locker von einem Handgelenk zum andern. Dann läßt er sich selbst die Hände in gleicher Weise binden und den Faden zwischen dem Faden des andern und seinen Armen hindurchgehen.

Dieser sucht sich zu befreien, ohne den Bindfaden zu zerreißen, noch sonst wie zu verletzen. Nach einigen vergeblichen Bemühungen faßt der, welcher die Aufgabe gestellt, die Mitte seines Fadens, schiebt sie von hinten durch das Band eines der Handgelenke des andern, streift den Faden über die Hand und ist frei.



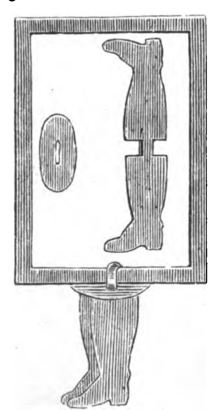
Die zwei Gefangenen.



Faden aus dem Knopfloch ziehen.

471. Einen Faden aus dem Knopfloche ziehen. Die beiden Enden eines Fadens, der etwa 1 m lang ist, knüpft man fest zusammen und steckt den Faden doppelt durch ein Knopfloch, durch jede der beiden Schlingen aber einen Daumen. Dann häkelt man über den kleinen Finger jeder Hand den oberen Faden, biegt beide Hände stark auswärts und erhält so eine anscheinend feste Fadenverschlingung. Nun gilt es, den Faden aus dem Knopfloche zu reißen, ohne den Rock zu verletzen. Man läßt den Faden vom rechten Daumen und linken kleinen Finger abgleiten und bringt ihn so rasch wie möglich vom kleinen Finger der rechten Hand auf den Daumen derselben, indem man ihn straff anzieht. Er wird aus dem Knopfloch gleiten, scheinbar wie durchs Kleid herausgerissen.

472. Die Knopflochschleife. Ein Knabe läßt sich einen doppelten langen Bindfaden durchs Knopfloch des Rockes schleifen und will, ohne den Rock zu verletzen, sich davon befreien, obwohl ein andrer beide Enden in den Händen hat und im Zimmer zurückbleibt, während der erstere zur Thür hinausgeht. Draußen lockert jener die Schleife so weit, daß er mit dem ganzen Körper hindurchkriechen kann, und läßt sie zuletzt nur noch mit einem kleinen Endchen im Knopfloch hängen, dann tritt er wieder ins Zimmer, zieht ein wenig am Faden und ist frei.

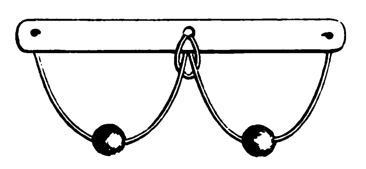


Die diebessicheren Stiefeln.

473. Die diebessicheren Stiefeln. Ein Stiefelhändler hat an seinem Laden ein Paar Stiefel so aufgehangen, daß niemand, der das Geheimnis nicht kennt, sie wegnehmen kann; er schneidet nämlich aus Leder oder Kartenpapier einen viereckigen Rahmen, dessen Rahmenstücke 5 mm Breite betragen, fertigt dann aus demselben Material ein Paar Stiefeln, welche durch eine aus einem Stück bestehende Strippe von 5 mm Breite und mehr als doppelter Länge verbunden sind, endlich schneidet er ein Oval und in dessen Mitte eine Lücke von 5 mm Länge, biegt die eine Seite des Rahmens zusammen, schiebt sie durch den Schlitz im Oval so weit hinaus, daß er durch die Schleife die Stiefel durchstecken und aufhängen kann.

Nachher zieht er den Rahmen wieder in derselben Weise zurück, und die Stiefel hängen fest.

474. Zwei geschiedene Kugeln vereinigen. In ein Stäbchen Holz sind drei Löcher gebohrt, das mittelste ist etwas größer. Ein Fadenende ist hindurchgezogen, und zwei Kugeln, Ringe, Schlüssel oder dergleichen sind an den beiden großen Schleifen angefädelt. Es sollen nun beide Kugeln auf eine Schlinge gebracht werden.

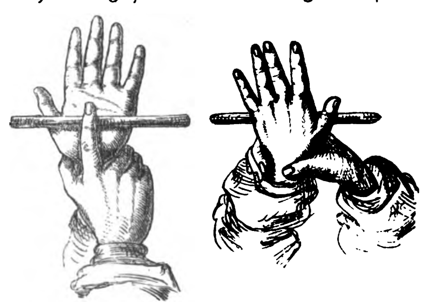


Zwei geschiedene Kugeln vereinigen.

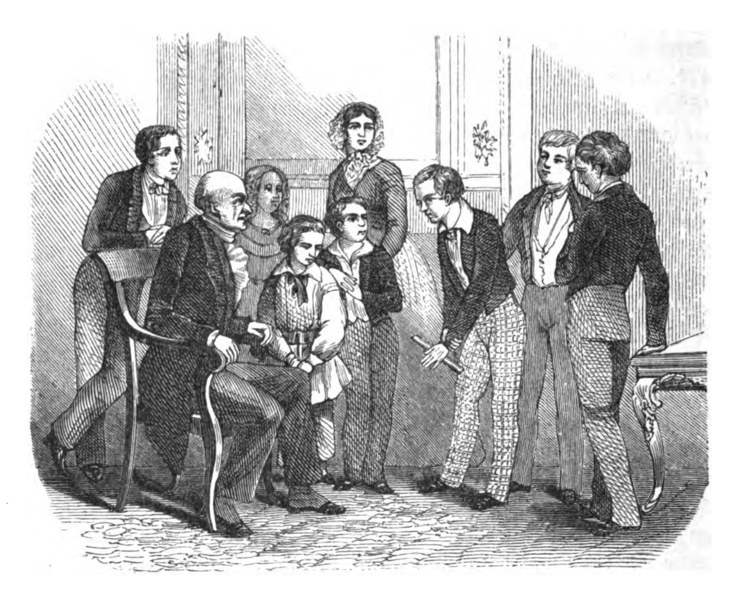
Man zieht die Mittelschlinge lang herab, steckt sie durch das Loch an dem einen Ende und zieht sie über den Knoten des Fadens. Nachdem man sie über die Kugel der einen Seite hat schlüpfen lassen, wiederholt man dasselbe auf der andern Seite. Jetzt hat man die Schlinge frei, zieht sie durch das mittlere Loch zurück und schiebt beide Kugeln nach der Seite hin zusammen, nach welcher man sie wünscht. Schließlich bringt man die Mittelschlinge auf die nämliche Art wieder in Ordnung.

475. Durch den Tisch in den Becher. Die Becher werden in die Höhe gehoben und den Zuschauern vorgezeigt, daß sie leer sind; ebenso zeigt man die gleiche Anzahl Kugeln vor und nimmt letztere in die Hand. Sowie man einen Becher umgestülpt auf den Tisch setzt, läßt man aus der Hand je eine Kugel darunter schlüpfen. Danach stellt man sich, als hielt man die Kugeln unter die Tischplatte und ließ sie durch selbige unter die Becher spazieren, hebt die Becher auf und zeigt die dort liegenden Kugeln.

476. Die magnetische Hand. Man streicht seine linke Hand in geheimnisvoller Weise und benimmt sich dabei, als ob man besondere Empfindungen in derselben verspüre, probiert auch wohl, ob schon Magnetismus darin vorhanden. Zuletzt hält man sie mit völlig ausgespreizten Fingern über ein Messer, Lineal oder dergleichen, das auf dem Tische liegt, und faßt mit der rechten Hand fest um die Handwurzel, als ob man dadurch die Schmerzen mildern wolle, in Wirklichkeit aber nur, um mit dem Zeigefinger das Messer heimlich zu fassen und unten an die Handfläche zu drücken. Von oben gesehen, scheint es durch eine geheimnisvolle Magnetkraft daran fest zu haften.



Die magnetische Hand.
Von oben. Von unten.



Die magnetische Hand.

477. Der Hahn im Taschentuch. In dem linken Ärmel seines Rockes verbirgt man eine Anzahl Hahnenfedern und legt sie so, daß die Kiele nach der Handöffnung gerichtet sind und sich deshalb beim Bewegen vorwärts schieben. Nun läßt man sich ein Taschentuch geben, zeigt es, daß es völlig leer ist, schlägt es über die linke Hand und faßt mit der rechten des Tuches Mitte und gleichzeitig einen der Federkiele. Indem man darauf das Tuch mit der Rechten in der Luft wedelt, schwingt man die herausgezogene Feder, so daß sich die zusammengedrückte Fahne ausbreitet, und nun kann man die Feder entweder verschenken oder sie mit den nachher in gleicher Weise hervorgezogenen übrigen zn einem Federstutz zusammenbinden.

478. Ein Messer verschlucken. Man faßt das Messer mit der rechten Hand und schiebt es anscheinend durch den Mund; in Wirklichkeit läßt man es rückwärts hinter die schiebende Hand verschwinden. Dabei ist die Hauptsache, daß man genau alle Gebärden eines Menschen nachahmt, dem wirklich ein Messer in den Schlund geschoben wird. Hierin liegt das Hauptgeschick des Künstlers. Nach überstandener Schluckarbeit ist das Messer verschwunden, und es hängt nun von der Willkür ab, ob man es verdauen oder in ähnlicher Weise wieder durch den Mund hervorziehen will. — So sticht mancher auch scheinbar eine Stecknadel sich durch die Hand mitten durch, indem er sich stellt, als bohre er mit derselben allen Ernstes hinein. In Wirklichkeit läßt er dieselbe rückwärts zwischen die schiebenden Finger gleiten und dadurch kleiner werden.

479. Geld aus der Hand verschwinden lassen. Man legt eine kleine Geldmünze auf die Handfläche und zeigt sie jedem deutlich vor. Hierauf schließt man die Hand und drückt den Nagel des Mittelfingers fest gegen das Geldstück, an welches man vorher etwas Wachs oder Pech gestrichen hat.



Geld verschwinden lassen.

Nun gibt man irgend einen Grund an, warum die Münze verschwunden ist, öffnet die Hand und zeigt — nichts; dann schließt man die Hand, streift die Münze ab und zeigt die wiedergekommene.

3. Vorrichtungen und Geräte.

Durch Anwendung vorbereiteter Hilfsmittel und sogenannter magischer Apparate vermag die neuere Magie ganz erstaunliche Leistungen der Überraschungskunst auszuführen, welche in ihrer weiteren Ausbildung allerdings über die Grenze des Spieles und über die Thätigkeit von Dilettanten hinausgehen. Einige einfachere Stücke solcher Art sollen daher gleichsam nur als Proben hier vorgeführt werden. Zunächst kommt es bei derartigen Vorbereitungen auf solche Kunstgriffe an, welche auf die Vertauschung zweier äußerlich gleich erscheinender Gegenstände, die aber innerhalb der Umhüllung verschieden sind, hinauslaufen (vgl. Nr. 480—486). Der zu vertauschende oder überhaupt zu benutzende Gegenstand muß selbstverständlich zuvor vorhanden und vorher in Bereitschaft gestellt sein (vgl. Nr. 487—492). Ganz besondere Geräte oder Vorrichtungen gehören zu solchen Überraschungen, deren Zauber in geheim gehaltener Benutzung wirkender Naturkräfte liegt (vgl. Nr. 493 und 494).

480. Band aus dem Munde ziehen. Man hat feines schmales Band von verschiedenen Farben ganz fest zu einer Kugel zusammengewickelt und dicht zwischen den Fingern verborgen, zeigt aber eine Bleikugel vor und läßt sie untersuchen. Dann verwechselt man sie unbemerkt mit der Bandkugel und steckt diese in den Mund; hierauf zieht man das aufgerollte Band hervor und niemand begreift, wo diese Menge Band herkommt. Wer sich hierauf gut eingeübt hat, bringt jedesmal, sobald er mit der Hand nach dem Munde greift, um Band hervorzuziehen, gleichzeitig eine neue Bandkugel in denselben und kann damit nach Belieben fortfahren.

481. Eine zertretene Uhr wieder herzustellen. Zwei kleine Lederbeutelchen von ganz gleichem Aussehen sind zu diesem Kunststück die Hauptsache. In dem einen hat man Glasscherben versteckt, die etwa so viel Umfang haben

wie eine Taschenuhr. Das Beutelchen versteckt man im Tischkasten, so daß es leicht zu erlangen ist. In das zweite Beutelchen läßt man von jemand eine Taschenuhr stecken, geht damit zum Tische, um den Hammer oder den Zauberstab zu suchen, und verwechselt dabei die beiden Beutel miteinander. Man hat das Scherbenbeutelchen in der Hand und zerklopft mit dem Hammer dessen Inhalt, oder zertritt ihn mit dem Fuße, so daß jeder das Knirschen des Glases hört. Hierauf schüttelt man den Inhalt, spricht Zaubersprüche darüber, schwingt den Stab dabei und verwechselt bei dieser Gelegenheit wieder die beiden Beutelchen. Dann öffnet man das Umgetauschte und zieht die unverletzte Uhr heraus. Wenn man das Beutelchen im Kasten auf einen starken Magnet legt, so daß die Uhr stehen bleibt, so wird sie gerade so viel Zeit zurück sein, wie sie scheinbar vernichtet war, worauf man in gehöriger Weise aufmerksam macht.

482. **Geld durch den Tisch fallen lassen.** Man näht eine Münze in den Zipfel eines Taschentuches fest, zeigt darauf eine ebenso große Münze den Zuschauern vor und legt sie mitten auf das Taschentuch, welches man auf dem Tische ausgebreitet hat. Während man das Taschentuch zusammenfaltet, bringt man den Zipfel mit dem eingenähten Geldstück in die Mitte und nimmt heimlich das dort liegende freie Geld weg. Das Tuch ist gefaltet, man ersucht einen der Anwesenden, sich durch Anfühlen genau zu überzeugen, daß das Geld noch dort liege, nimmt dann einen Teller, Becher oder andres Geschirr, hält es unter den Tisch und befiehlt dem Geld im Tuche, nach Zählen in das Gefäß zu wandern. Sobald man drei zählt, läßt man die in der Hand verborgene Münze hineinklirren. Jetzt zeigt man das Geschirr mit dem darin liegenden Geldstück vor, gleichzeitig faßt man mit der andern Hand das Tuch und schüttelt es aus, um zu zeigen, daß es leer sei. Man kann das fragliche Geldstück sogar besonders zeichnen lassen, so daß es der Eigentümer genau als dasselbe wieder erkennt.

483. **Geld aus einem versiegelten Briefe zu locken.** Einer der Anwesenden wird um eine bestimmte Geldmünze ersucht, während man eine gleiche bereits auf seinem Tische unbemerkt in einen Versteck gelegt hat. Ferner hat man zwei ganz gleiche Briefkouverts gemacht. Das eine ist fünfmal gesiegelt, enthält jedoch nichts. Dieses liegt verdeckt im Tischkasten neben dem Zauberstabe. Das zweite offene Kouvert übergibt man mit dem Gelde einem Anwesenden und bittet ihn, es regelrecht mit fünf Siegeln im Kouvert zu verschließen. Darauf nimmt man es in Empfang, und indem man angeblich seine Wünschelrute im Kasten sucht, verwechselt man dieses Kouvert mit dem leeren, bittet jemand, sein Taschentuch auf den Tisch zu breiten, schlägt den Brief sorgsam hinein und gibt ihm diesen zum sicheren Aufbewahren. Er kann sich ans entfernteste Ende des Zimmers stellen und das Tuch mit beiden Händen festhalten. Indes erbittet man sich von jemand einen Hut (vielleicht auch ein leeres Portemonnaie), schwingt seine Wünschelrute und zählt: „Eins, zwei, drei!“ läßt dabei das bereit gehaltene Geldstück in den Hut fallen und überreicht es seinem Eigentümer. Das Kouvert wird trotz des unverletzten Siegels leer sein.

484. Eine Walnuß im Ellbogen zu zerdrücken. Man sucht eine möglichst starke und feste Nuß aus, legt sie in das Ellbogengelenk, faßt aber zugleich unbemerkt zwei Walnüsse in die rechte Hand und schließt diese zur Faust. Jetzt drückt man scheinbar die Nuß im Armgelenk, indem man den Arm zusammenlegt, zerquetscht aber gleichzeitig die eine Nuß in der rechten Hand durch die andre. Die Angeführten hören das Krachen und meinen, es sei von der Nuß im Ellbogen. Man greift nun, indem man den linken Arm wieder öffnet, mit der rechten schnell zu — scheinbar, damit von den Stücken der Nuß nichts verloren gehe — in Wahrheit aber, um die dort befindliche unverletzte Nuß beiseite zu bringen und an deren Stelle die zerquetschte Nuß vorzuzeigen. — Eine ähnliche Täuschung des Gehörs dient zu einem Vexierscherz. Man faßt seine Nasenspitze und dreht die Nase scheinbar mit solcher Gewalt herum, daß deutlich zu hören ist, wie der Nasenknorpel knirscht. Diesen Ton bringt man aber dadurch hervor, daß man die Zähne knirschend zusammenbeißt. Wer in das Geheimnis nicht eingeweiht ist und das Kunststück nachahmen will, wird seiner armen Nase noch so arg mitspielen können, er hat doch keinen Erfolg davon.

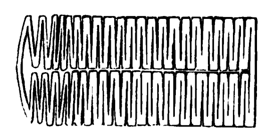
485. Ein zerschnittenes Taschentuch wieder herzustellen. In der linken Hand verbirgt man ein Stückchen feiner Leinwand, das einem Taschentuchzipfel ähnelt, erbittet sich dann von einem Anwesenden ein weißes Taschentuch, legt es zusammen und bringt bei dieser Gelegenheit den versteckten Leinwandzipfel hinein, so daß es aussieht, als sei es ein Zipfel des Tuches, fordert einen Anwesenden auf, den Zipfel abzuschneiden und versichert, man wolle ihn wieder so innig mit dem Tuche vereinigen, daß nichts zu bemerken sei. Indem man den abgeschnittenen Zipfel fest an das Tuch drückt, läßt man die beiden Leinwandstückchen unbemerkt in den Kasten des Tisches fallen. Nun steckt man das Tuch in eine Zauberbüchse, schüttelt es um, versichert, es sei ein kleines Heinzelmännchen darin, das so geschickt nähen könne, daß man keine Spur einer Naht wahrnehme, nimmt nach einer Weile das Tuch heraus und überreicht es seinem Eigentümer. Es wird natürlich unbeschädigt sein.

486. Einen verbrannten Zwirnsfaden wieder herstellen. Zwischen den Fingern der linken Hand hat man einen zusammengerollten Zwirnsfaden verborgen. Einen ganz gleichen Faden verbrennt man vor den Augen der Zuschauer, streut dann die Asche davon auf die linke Hand, spricht Zaubersprüche darüber und betupft mit der rechten Hand die linke, bläst die Asche ab, und zieht, indem man beide Hände aneinander reibt, den verborgenen Faden hervor.

487. Einen Apfel zu vierteilen, ohne die Schale zu verletzen. Nur scheinbar schneidet man mit dem Messer zweimal übers Kreuz durch einen Apfel; in Wirklichkeit zieht man aber das Messer hinter demselben weg und gibt Messer und Apfel den Zuschauern. Dann fordert man sie auf, genau zu beachten, daß die Schale nicht verletzt ist, und ersucht jemand, den Apfel zu schälen. Geschieht dies, so wird die ganze Schale einen zusammenhängenden Streifen bilden, der innere Apfel aber in vier Stücke zerfallen. Es gehört

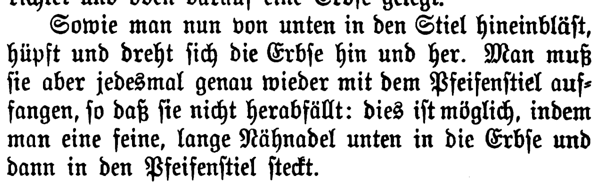
dazu ein möglichst mürber Apfel mit weichem Fleisch und etwas fester Schale, in welche man mit einer feinen Nähnadel, nebst eingefädelter fester Seide, sticht. Dann fährt man mit der Nadel unter der Schale möglichst flach entlang und etwa 2 cm weit davon wieder heraus. Das Ende des Fadens hält man fest, zieht die Nadel mit dem Faden völlig heraus und sticht dann durch dasselbe Loch wieder hinein. Man beschreibt so eine Kreislinie rings um den Apfel, durch welche dieser in zwei gleiche Teile zerlegt werden kann, wenn dabei in der angegebenen Weise immer durch dasselbe Loch wieder hineingestochen wird, durch welches man die Nadel herauszog. Schließlich muß man bei dem Anfangspunkte des Fadens wieder herauskommen, der unterhalb der Schale einen Kreis, eine Schlinge, bildet. Wird gleichmäßig an beiden Fadenenden gezogen, so wird der innere Apfel dadurch halbiert, ohne die Schale zu beschädigen. Soll der Apfel in vier Teile zerfallen, so wiederholt man dasselbe Verfahren an einer andern Stelle; ja man kann den Apfel auf dieselbe Art in sechs oder acht Teile spalten. Die Nadelstiche sind so unbedeutend und lassen sich leicht durch Darüberreiben so verwischen, daß man sie nicht bemerkt.

488. Durch ein Kartenblatt kriechen. Man bricht das Blatt der Länge nach in der Mitte zusammen, schneidet es bis auf einen schmalen Streifen an jedem Ende auseinander und wettet, daß man durch das Blatt kriechen wolle, ohne es zu zerreißen. Hierauf zerschneidet man das Blatt in der Weise, wie es nebenstehend bezeichnet ist, zieht es vorsichtig auseinander und gewinnt einen großen Ring, durch welchen ein Knabe sogar der Länge nach hindurchspazieren kann.



Durch ein Kartenblatt.

489. Die tanzende Erbse auf dem Pfeifenstiel. Der lange, gerade Stiel einer holländischen Thonpfeife wird im Munde senkrecht in die Höhe gerichtet und oben darauf eine Erbse gelegt.



Sowie man nun von unten in den Stiel hineinbläst, hüpft und dreht sich die Erbse hin und her. Man muß sie aber jedesmal genau wieder mit dem Pfeifenstiel auffangen, so daß sie nicht herabfällt: dies ist möglich, indem man eine feine, lange Nähnadel unten in die Erbse und dann in den Pfeifenstiel steckt.

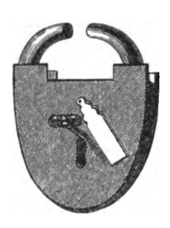


Die tanzende Erbse.

490. Das Mundschloß. Bei diesem Schloß liegt die ganze Kunst im Bügel, welcher so gearbeitet ist, daß er — zusammengeschoben — aussieht, als bestände er aus einem einzigen Stück; eine Anzahl zierlicher Einschnitte, die zur Verzierung angebracht sind, verdecken die Stelle, an welcher sich der Bügel in der Mitte öffnen läßt. Die beiden Enden des Bügels sind am Schlosse in gewöhnlicher Weise befestigt, so daß man dasselbe auch verschließen kann. Ein geeigneter Druck an der betreffenden Mittelpartie des Bügels öffnet hier diesen, und wenn dies rasch und behend gemacht und die

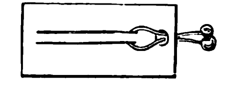
geöffnete Stelle geschickt mit der Hand verdeckt wird, während man jemand in scherzhafter Weise damit den Mund verschließt, so sieht es aus, als sei der Bügel durch die Backe mitten hindurchgeschoben, während die beiden Hälften des Bügels letzteren von beiden Seiten nur so viel klemmen wie nötig ist, um das Abfallen zu verhüten.


Das Anlegen des Zauberschlosses.


Das Zauberschloß.

491. Der Ring am verbrannten Faden. Man läßt einen starken Zwirnsfaden einige Tage in einer gesättigten Kochsalzlösung liegen, dann trocknet man ihn, bindet an das eine Ende desselben einen leichten Ring und hängt ihn auf. Verbrennt man den Faden, so wird die an Salzkristallen reiche Asche noch Zusammenhang genug besitzen, den Ring zu halten, wenn er nicht stark erschüttert wird.

492. Das Kirschenpärchen im Kartenblatt. Ein ovales Loch, etwas kleiner als eine Kirsche, wird an dem Ende eines Kartenblattes geschnitten, und in der Mitte des Blattes macht man zwei Schnitte, die ein wenig näher beisammen stehen, als die Breite des Loches beträgt. Nun biegt man die Karte und schiebt den Streifen, ohne ihn zu knicken, durch das Loch, so daß er auf der andern Seite eine Öse bildet. Durch letztere schiebt man die eine Kirsche eines Kirschenpärchens, so daß der Vereinigungspunkt beider Stiele auf die Mitte des Streifens zu liegen kommt, zieht vorsichtig den Streifen durch das Loch wieder zurück und streicht die Karte gerade, worauf man jemand auffordert, die Kirschen herauszunehmen, ohne diese und die Karte zu verletzen. Er wird gewöhnlich versuchen, die Kirschen durch das Loch zu stecken, in den meisten Fällen aber die Aufgabe nicht lösbar finden und nicht begreifen, wie es zustande gebracht worden. Man nimmt sodann die Karte zurück, dreht sie seitwärts und zieht die Kirschen auf dieselbe Weise wieder heraus, wie man sie hineingesteckt hat.


Kirschenpärchen im Kartenblatt.

493. Pflanzen wachsen sehen. Durch ein starkes Vergrößerungsglas läßt sich's genau sehen, wie der Blütenschaft einer Agave höher und höher treibt, und die Stengelspitzen rasch wachsender Rankengewächse zeigen ähnliche Erscheinungen. Selbst für das bloße Auge kann man sich den Spaß bereiten, auf dem Tische ein grünes Beet zu erzeugen, sogar mitten im Winter.

Gesiebte Asche von Erbsen- oder Bohnenstroh und zur Hälfte mit guter feiner Gartenerde gemengt, wird mit Petersiliensamen, der 24 Stunden in starkem Branntwein eingeweicht war, vermischt, und soll das Wachsen beginnen, wird dieses Kunsttreibbeet mit lauem Regenwasser mehrmals besprengt. Nach einer Viertelstunde wird der Samen bereits grünen. Man kann auch die Gartenerde mit etwas pulverisiertem ungelöschten Kalk vermischen und statt Petersilien- auch Salatsamen nehmen.

494. **Die Kressenpyramide.** Aus feuchtem Thon wird eine Pyramide aufgerichtet und die Oberfläche gekerbt und in die Lücken feuchter Sand gestreut. Den Kressensamen hatte man zuvor bereits einige Stunden eingeweicht; man legt ihn auf den Berg und drückt ihn mit der Hand etwas in den Thon und Sand. Das Ganze wird dann auf einen Teller gestellt und mehrmals mit lauem Flußwasser, in welchem etwas Kalk ist, begossen. Nach einigen Tagen hat man bereits das Vergnügen, die Kresse üppig wachsen zu sehen. Sogar ein grünes Männchen oder eine hohe grüne Säule lassen sich auf dieselbe Weise herstellen, wenn man dieselben mit Fries überzieht, den Stoff öfters naß macht und den Kressensamen hineinstreut. Lange währt freilich die kleine Herrlichkeit nicht; so rasch die jungen Pflänzchen emporwucherten, so rasch sinken sie auch wieder zusammen, da es ihnen an kräftiger Wurzel und nötiger Bodennahrung fehlt.

495. **Eierkuchen im Hute backen.** Man hat einen frischgebackenen kleinen Eierkuchen in Versteck. Benutzt man seinen eignen Hut, so kann man den Kuchen in diesen hineinlegen; erbittet sich der Künstler aber einen fremden Hut dazu, so muß er den Kuchen nachher aus dem halboffenen Kasten zu bringen wissen, indem er angeblich daselbst sein Zauberstäbchen sucht, um damit umzurühren. Auf den Tisch legt er vier Eier, drei davon sind aber bloße Schalen; das vierte volle, das er sich gemerkt hat, läßt er anscheinend aus Versehen auf die Erde fallen, so daß es zerbricht und die Zuschauer zu der Meinung kommen, es seien hier wirkliche Eier vorhanden. Dann werden die leeren Schalen zerbrochen und ihr Inhalt scheinbar in den Hut geschlagen, mit dem Stabe aber alles gut durchgerührt. Nachdem der wirkliche Kuchen auf einem Papierchen hineingebracht worden, hält man den Hut ein wenig über die Flamme der Lampe, aber so entfernt, daß er nicht gesengt wird; man spricht seinen Zauberspruch und reicht den Zuschauern den fertigen Kuchen dar.

496. **Das Riesenei.** Es werden so viel Hühnereier zerschlagen, wie man zu dem Spaße verwenden will; je mehr man nimmt, desto größer wird das Ei. Dotter und Eiweiß werden voneinander gesondert, die Dotter gerieben und in einem kugelförmigen Beutelchen gekocht; dann hängt man das Dotter an einem Faden in das Eiweiß, das man ebenfalls in einem kugeligen Beutel kocht. Zuletzt zieht man den Faden heraus. Soll auch eine Schale darum kommen, so kann diese aus einer dünnen Gipslage verfertigt werden; appetitlicher ist es aber, wenn das Ei gleich ohne Schale aufgetragen wird.

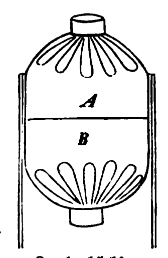
497. **Die unsichtbare Henne.** Das Kunststück, aus einem Sacke Eier hervorzuholen, in welchem vorher keine waren, ist eins von denjenigen, die

man von den meisten Taschenspielern ausführen sieht. Es ist hierzu ein größerer Sack nötig, in welchem sich innen am oberen Teile noch ein kleiner Sack befindet, welcher eine Anzahl Eier enthält. Aus dem kleinen Sack führt in den größeren eine Öffnung, die eben nur so groß ist, daß ein Ei zur Not durchgebracht werden kann. Die Zuschauenden sehen den leeren großen Sack, derselbe wird vom Künstler umgewendet und auf den Tisch geschlagen, um zu beweisen, daß durchaus nichts darin ist. Dabei hält man mit der linken Hand das kleinere Eiersäckchen fest und läßt ein Ei in den großen Sack gleiten. Zugleich erklärt man, daß man eine Henne habe, die niemand sehen könne, die aber fleißig im Eierlegen sei und so oft lege, wie man es verlange. Nun holt man ein Ei aus dem großen Sacke hervor und fährt damit fort, solange der Vorrat im kleinen Sacke ausreicht.



Die unsichtbare Henne.

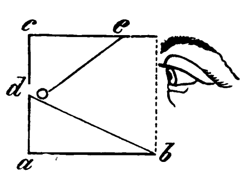
498. **Das wieder hergestellte Dokument.** Einer aus der Gesellschaft wird aufgefordert, mit einem etwas harten Bleistift auf ein Quartblatt Papier mit deutlichen kräftigen Strichen irgend etwas, was ihm allein bekannt ist, zu schreiben. Damit er bequemer schreiben könne, bietet man ihm ein Quartheft als Unterlage. In diesem hat man aber ein Papier versteckt, dessen untere Seite mit geschabtem Bleistift eingerieben ist; es kann auch mit Öl und Ruß geschehen. Indem nun jener schreibt, drückt sich jeder Schriftzug durch das geschwärzte Papier auf einem unterliegenden weißen Quartblatte ab. Man überläßt dem Schreiber ruhig sein Schriftstück, nimmt nur die Unterlage wieder an sich und entfernt sich mit derselben, da man seine chemisch-physikalische Desoxydationsbüchse vergessen hat. Dieses wichtige Stück ist eine Doppelbüchse, welche an beiden Enden einen Deckel hat, den Boden in der Mitte besitzt und in der Art in einer zweiten äußeren Hülse steckt, daß man stets nur den einen Deckel sieht. Im Nebenzimmer nimmt man das Blatt aus dem Buche, auf welchem sich die Schrift abgedrückt hat, und steckt es in die eine Hälfte der Büchse (A). Mit letzterer



Zauberbüchse.

in der Hand tritt man wieder in das Zimmer, öffnet die andre Hälfte (B), zeigt den Zuschauern, daß sie leer ist, und fordert nun den Schreiber auf, sein Schriftstück eigenhändig völlig zu verbrennen und die Asche in die Büchse zu werfen. Nachdem man den Deckel geschlossen, schüttelt man die Büchse hin und her, läßt dabei den zuletzt geschlossenen Deckel verschwinden und den andern (A) zum Vorschein kommen, öffnet letzteren und präsentiert dem Schreiber das beschriebene Blatt. Er wird seine Handschrift erkennen und zu seinem Erstaunen dieselben Worte finden, die niemand gewußt hat, als er nur selbst.

499. Die steigende Kugel. Hierzu dient ein viereckiges Kästchen mit einem schiefen Brettchen und schiefen Spiegel im Innern. Es stelle die Linie a b den Boden, die Linie a c die Hinterwand dieses Kästchens, d b das schiefe Brettchen und d e den schiefen Spiegel vor, so begreift man leicht, wie Brettchen und Spiegel im Innern des Kästchens angebracht sein müssen. In der Vorderwand, der Mitte des Spiegels gegenüber, und mitten in der Hinterwand hat es ein Loch, ersteres zum Hineinsehen in das Kästchen, letzteres zum Hineinwerfen einer Kugel in dasselbe, damit diese auf dem Brettchen hinabrolle. Denn geschieht dies und sieht man zu gleicher Zeit in das Kästchen hinein, so wird man die Kugel senkrecht in die Höhe steigen sehen, und dieses Steigen wird um so mehr überraschen, wenn man nicht weiß, wie es hierbei (nämlich durch den Spiegel) zugeht.

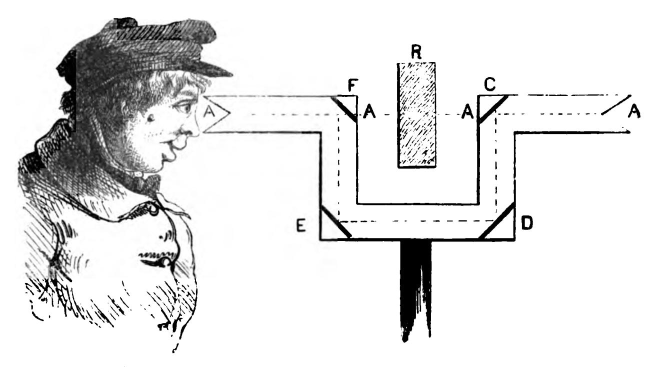


Die steigende Kugel.

500. Die Kunst, durch einen Ziegelstein zu sehen. Mit Hilfe von vier Spiegelstückchen kannst du sogar mitten durch einen Ziegelstein, also durch eine Wand sehen. Die Oberseite eines Kästchens wird verschlossen und an die beiden offenen Enden werden zwei andre Kästchen aufgesetzt, so daß eine lange Röhre entsteht, die an jedem Ende nach derselben Richtung hin im Winkel aufwärts gebogen ist. Die Seitenkästchen können auch noch einmal röhrenartige Knieansätze erhalten, das Kunststück wird dann um so überraschender. Des besseren Verständnisses wegen ist die Sache nebenstehend im Durchschnitt aufgezeichnet. In jeder Ecke befestigst du ein Spiegelstückchen in einem Winkel von 45 Grad (die Hälfte von einem rechten) in der Weise, wie es bei F E D C angegeben ist. Das dunkle Viereck R soll einen festen Ziegelstein vorstellen. Befindet sich nun rechts bei A eine Blume oder irgend ein andrer Gegenstand, so wird sich derselbe in dem Spiegel C abspiegeln. Das Spiegelbild wird aber von dem unten liegenden Spiegel D aufgefangen, abermals weiter gespiegelt nach E und von hier aus hinauf nach F. In letzterem Spiegel erscheint das Ding dem Auge desjenigen, der links in die Röhre hineinschaut, und es kommt ihm gerade so vor, als hätte er in derselben Richtung schnurstracks fortgesehen, bis zu dem abgespiegelten Dinge selbst.

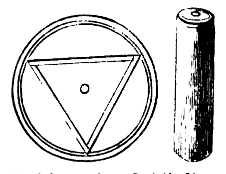
Stellt man zwei Spiegel in einem Winkel zusammen und irgend einen nicht zu großen Gegenstand zwischen beide, so vermehrt sich die Zahl der Spiegelbilder je nach dem Winkel, den die Spiegel bilden. Beträgt die

Öffnung des Spiegelwinkels den dritten Teil eines Kreises, so siehst du zwei Bilder. Umfaßt die Spiegelöffnung nur den vierten Teil des Kreises, so werden drei Bilder sichtbar; ist die Winkelöffnung gleich dem fünften Teile des Kreises, so zeigen sich vier Bilder ꝛc. Jedesmal erscheint ein Bild weniger, als diejenige Zahl ist, welche den Bruchteil des Kreisumfanges angibt, den der Spiegelwinkel umspannt.



Wie man durch einen Ziegelstein sieht.

501. Das Kaleidoskop. Mit Hilfe von zwei schmalen Spiegelstreifen kannst du dir leicht ein hübsches Spielwerk herstellen. Du lehnst sie mit ihren langen Seiten in einem Winkel von 60 Grad (dem sechsten Teil eines Kreises) aneinander und verbindest sie durch ein angeleimtes Leinwand- oder Papierstückchen. Die offene Seite schließest du durch ein angeklebtes Streifchen schwarzes Papier oder Pappe. Der Grundriß der Röhre, die du so erhalten hast, ist ein Dreieck. Nun zeichnest du einen Kreis, in den dies Dreieck gut paßt, und fertigst eine Pappenröhre, ein wenig länger als die Spiegelstreifen, und schiebst das Spiegeldreieck hinein. Die eine Öffnung der Röhre verschließest du durch einen runden Pappendeckel, der ein Loch zum Durchsehen in der Mitte hat, und in das andre Ende schiebst du ein kreisrundes Stück gewöhnliches Glas und befestigst es. Auf dieses letztere streust du nun mancherlei kleine, zierlich gestaltete und lebhaft gefärbte Körperchen, etwa Glasperlen und Schmelzflitter, und legst dann noch ein zweites Glas darüber, das aber den Körperchen hinreichenden Spielraum zum freien Bewegen läßt. Nachdem alles gut verwahrt und getrocknet ist, siehst du durch das Guckloch des einen Endes und erblickst die Körperchen zu allerliebsten sechsstrahligen, regelmäßigen Figuren geordnet. Bei jeder neuen Drehung der Röhre verändern die Glasperlen ihre Lage zu einander und stellen neue Figuren dar. Ein Rechenmeister hat ausfindig gemacht, daß, wenn 20 verschiedene Körperchen in der Röhre befindlich sind und jemand letztere so oft dreht, daß er in jeder Minute dieselben zehn neue Stellungen annehmen läßt, so müßte einer doch 462880889576 Jahre und 360 Tage alt werden, ehe er alle möglichen Veränderungen mit den Körperchen durchgemacht hätte.


Einrichtung des Kaleidoskops.



18.

Unterhaltende Handfertigkeiten.

Sind die Schularbeiten erledigt, so sucht mancher Knabe wohl nach unterhaltender Beschäftigung. Hierzu bietet sich am besten eine bildende, in Formen und Farben darstellende Arbeit. Es kann auf diese Weise den jugendlich empfänglichen Sinnen durch frühe und bleibende Eindrücke die Empfindung für das Schöne kommen. Nicht bloß durch Betrachten der Gegenstände wird dieses erreicht, vielmehr durch ein thätiges Hantieren, durch Schaffen und Umbilden, Auseinanderlegen und Wiederzusammensetzen. Es ist daher erforderlich, daß die Beschäftigungsstoffe solchen Zwecken entsprechen, daß sie haltbar, ungefährlich und in ihrer Benutzung verwandlungsfähig sind, zugleich aber auch gefällige Formen durch einfache Benutzung seitens der Knabenhand zulassen.

Was durch die Formenarbeiten in ihrer Gesamtheit bezweckt wird, ist die Übung der Hand, die Ausbildung des Formen- und Farbensinnes, überhaupt des Anschauungsvermögens mit dem Darstellungsvermögen, ferner die Entwickelung der verständigen Kombinationsfähigkeit, welche die Thätigkeit zu einer „berechnenden“ macht. Freilich müssen die Beschäftigungen angenehm „unterhaltende“ Beschäftigungen und die Arbeiten wirklich „bildende“ Arbeiten sein. Handwerksarbeiten zu bloßen Übungen mechanischer Handfertigkeiten gehören nicht in das Knabenalter, und selbst die Lehrlingsarbeiten müssen mehr bezwecken als die sogenannte „Handgeschicklichkeit“.

Daß die Geschicklichkeit der Hand bei verschiedenen Menschen außerordentlich verschieden nach Grad und Art ausgebildet ist, und daß dieses Organ des Menschen für sich geübt werden kann und muß, unterliegt keinem

Zweifel. Aber die Notwendigkeit der allseitigen Übung desselben bei jedem Menschen wird keineswegs allgemein und entschieden anerkannt.

Dennoch ist die Hand ein ebenso selbständiger und bestimmter organischer Ausdruck für die menschliche Schaffensthätigkeit, wie es anderseits die Sprachorgane sind. Es gipfelt sich in ihr die menschliche Wirkfähigkeit in derselben Weise, wie im Sprachorgane das Vermögen der unmittelbaren Selbstdarstellung gipfelt. Die Übung der Hand ist entschieden ebenso notwendig wie die des Sprachorgans, wenn die Bildung keine einseitige sein soll.

Auch kann die Handübung ohne eine gleichzeitige Übung des Tastsinns und des Auges nicht gedacht werden, so wenig wie die mechanische Sprachübung ohne gleichzeitige Gehirnübung. Hiernach handelt es sich, wenn wir von mechanischer Handübung sprechen, eigentlich um die Zusammenbildung des Auges, des Tastsinns und der Handgeschicklichkeit.

Es sollen nun hier einzelne Richtungen der Handthätigkeiten besprochen werden, wie sie sich für Knaben in angemessener Stufenfolge vom frühsten Kindesalter aufwärts eignen. Hierbei ist zu beachten, daß ein Kind auch ohne teures Spielzeug Beschäftigung, an welcher es seine Freude findet, haben kann. Hierzu dienen mancherlei Kleinigkeiten, und wenn der Erwachsene seinem Handwerkszeug schon etwas zumuten muß, so muß das Kind, welches noch viel weniger Geschick in der Handhabung hat, seinen Spielstoffen fast noch mehr zumuten dürfen. Leider sind hierzu die meisten der verkäuflichen Spielwaren minder geeignet, da bei ihnen der äußere Schein, die schreiende Farbe, der überfirniste Glanz u. s. w. in der Regel viel zu sehr auf Kosten der Dauerhaftigkeit bevorzugt erscheinen. Unter solchem Gesichtspunkte haben wir nachfolgende Arten der Spielbeschäftigungen hier ausgesucht.

1. Bauspiele.

502. Sandarbeiten. Welches Vergnügen gewähren im warmen Sommer dem Kinde schon ein Haufen trockener Sand, einige Kieselsteine oder Ziegelstückchen, etliche Holzspäne ꝛc. Hier wird ein Garten eingerichtet mit Beeten und Wegen, mit Hecke und Lauben; Bäume und Blumen werden gepflanzt, erstere durch Zweiglein vertreten. Dann verwandelt sich der Haufen in eine Burg mit Wällen und Zinnen, Brücken und Ausfallsthoren. Die letzten Überreste der Bleisoldaten, längst ihrer Fußstücke beraubt, lernen im Sande wieder stehen und müssen die Festung verteidigen. Die Belagerung und Erstürmung beginnt. Erbsen und kleine Kieselsteine werden zu Bomben und schießen Bresche, die Mineure beginnen ihre Arbeit, bis endlich unter allgemeinem Hurra Wall und Türme zusammenstürzen und die standhaften Verteidiger unter den Trümmern begraben.

Derselbe Sandhaufen wird dann zur Eisenbahn. Ein Schienenweg windet sich am Gebirge hinab mit einem viel stärkeren Gefälle, als je der kühnste Ingenieur gewagt haben würde, ihn anzulegen. Kugeln und Bälle laufen als Lokomotiven darauf hinunter: möglichenfalls müssen Holzstückchen und Steine den langen Wagenzug ersetzen.

Brunnen und Burgverließe, Grotten und Höhlen lassen sich mit Sandhaufen leicht ausführen. Holzspänchen und Ziegelsteinchen geben vortrefflichen

Stoff zum Bau von Häusern, einfachen Hütten und stolzen Palästen. Maikäfer, Raupen und andre Insekten müssen zeitweise Einwohner spielen. Letztere gelten als Bären im Tiergarten. Das Kind wird ganz nach seinen Erlebnissen die große Welt, die es kennen gelernt hat, im kleinen wiederholen. Es freut sich über den schwankenden Holzspan, der eine gefährliche Fallbrücke vorstellt, oder dessen Federkraft es zum Wurfgeschoß benutzt, ebenso königlich, wie große Erfinder und Mathematiker über ihre Errungenschaften auf höheren Gebieten.

Sind die Hände bei der Sandarbeit farbig geworden, wie dies ja bei keiner Arbeit zu vermeiden ist, so hilft Wasser dagegen. Die Wanne mit Wasser und die Regentonne werden zum Teiche und zur See. Auf diesem Ozean segeln Walnußschalen, Rindenstücke, Strohhalme und Blätter als Schiffe. Geduldige Brachkäfer, Marienkühchen oder ähnliche alte Freunde werden zu Matrosen, die auf die schwankenden Maste steigen. Ein Schiffbruch fehlt selten, die Hand oder ein Span werden zum Rettungsboot, ein Grashalm zum helfenden Tau und keiner der Verunglückten verliert hier das Leben.

503. Bauen mit Steinen und Hölzern. Hierbei kommt es schon genauer auf die Vorstellung bestimmter Formen an, z. B. Treppen, Kreuze, Brücken, Thore, Türme, Häuser, Kirchen, Burgen, die sich ohne mechanische Schwierigkeit und noch ohne besondere Anstrengung des Auges und der Hand darstellen lassen. Es wird durch sie nicht nur die deutliche Formenvorstellung, sondern auch diejenige Fähigkeit des Auges geübt, welche wir als Augenmaß bezeichnen. Das gemeinsame Bauen mit größeren Bausteinen gewährt zugleich eine gymnastische Übung, welche neben andern Gründen dazu bestimmen muß, dieses Zusammenbauen nicht zu vernachlässigen.

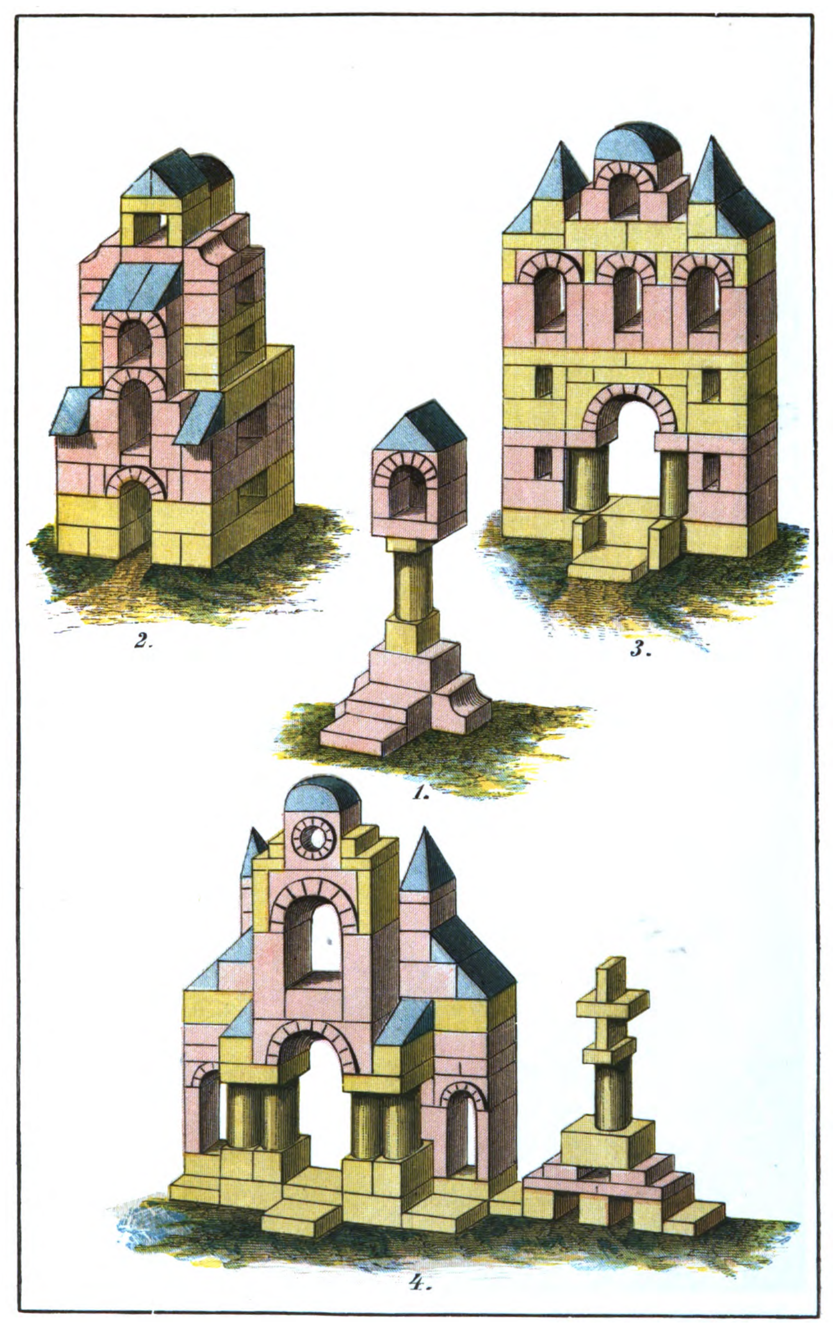
Die Bauformen sind eine Gruppierung mathematischer Formen, für welche einesteils der Zweck des Baues, andernteils das Bestreben nach schönen Verhältnissen bestimmend sind. Zugleich mit der Bauthätigkeit entwickelt sich das künstlerische Streben, welches in der Baukunst Vertiefung und freie Befriedigung findet.

Daß alle Kinder und namentlich Knaben für bauliche Formen lebhaften Sinn haben, weiß jeder, der sie bei solcher Darstellung beobachten konnte. Die Leichtigkeit freier Darstellung ist hier wahrhaft überraschend. Es würde in gewissem Sinne einseitig sein, wollte man, wie manche es thun, mit einer beschränkten Anzahl kleiner Holzwürfelchen beginnen, durch sie die möglichen Bauformen darstellen, ehe man durch Vermehrung der Würfel und durch das Hinzufügen quadratischer Säulen mannigfaltigere Formen leichter darzustellen ermöglicht. Es versteht sich von selbst, daß die ersten Formen einfach sein müssen, es sollen aber keineswegs ausschließlich Teilformen sein. Hieraus folgt, daß zu dem Bauen alle mathematischen Körper bis zu den Pyramiden, den Vollwalzen und halben Hohlwalzen gegeben sein müssen, während von ausgearbeiteten Säulen, Gesimsen u. dgl. streng abzusehen ist.

2. Figurenbilden.

504. Figurenlegen mit Gliederkettchen. Als ein sehr bewegliches Spiel- und Beschäftigungsmaterial erscheinen nachgiebige metallische Gliederkettchen,

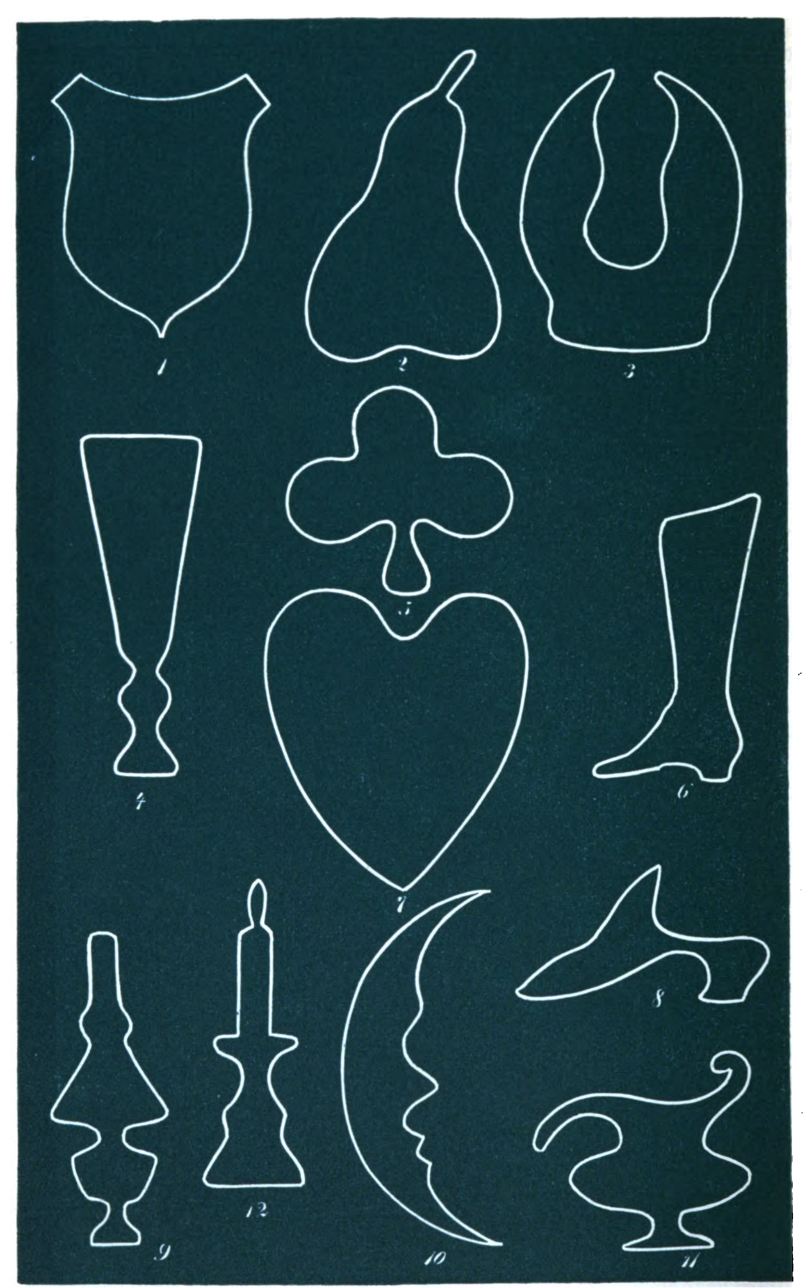




Knabenspielbuch. 9. Aufl. Leipzig: Verlag von Otto Spamer.

Bauen mit dem Steinbaukasten.

1. Kapelle. 2. Altdeutscher Wartturm. 3. Rathaus 4. Klosterkirche mit Kreuz.



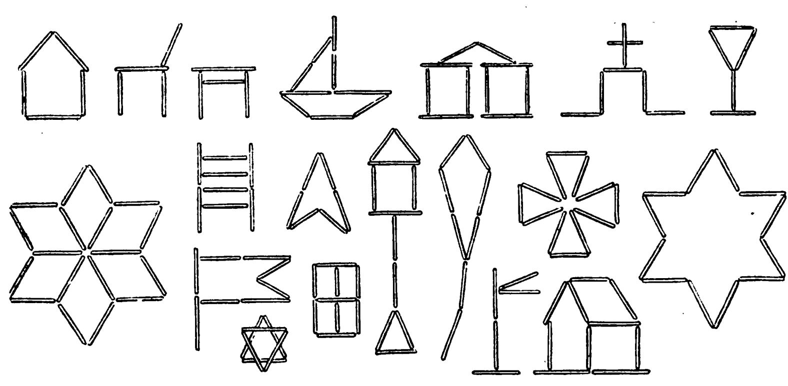
Knabenspielbuch. 9. Aufl. Leipzig: Verlag von Otto Spamer.

Figurenlegen mit Silberkettchen.

1. Wappenschild. 2. Birnform. 3. Bischofsmütze. 4. Kelchglas. 5. Kleeblattform 6. Stiefel. 7. Herzform. 8. Pantoffel. 9 Lampe. 10. Mondsichel. 11. Kanne. 12. Leuchter mit Licht.

die mit dem Finger oder einem Stäbchen in Windungen zu einer Form gezogen werden und, wie das bekannte Stäbchen- und Ringelegen, ein erhabenes Umrißzeichnen in Bogenlinien sind. Die Unterlage für diese Übungen muß stets eine dunkle und glanzlose sein, damit sich die silberfarbigen Reliefformen auffällig für das Auge abheben. Wichtig ist bei dem Formenlegen mit dem Kettchen die Berechnung für die Einteilung, um die richtigen Verhältnisse herauszubringen. Doch läßt sich, da die Kettchen nachgiebig sind, leicht ein zu groß geratener Teil verkleinern, ein zu spitz geratener verflachen oder abrunden und mit dem Ganzen in Harmonie setzen. Die auf der angefügten Tafel mitgeteilten Figuren lassen sich ohne Schwierigkeit um das Zehnfache vermehren. Besonders beliebte Formen sind die Brezel, der Blasebalg, der Drachen, die Brille, der Hut, die Mütze, die Glocke, der Regenschirm, die Flasche, der Anker sowie verschiedene Tierformen, z. B. die Fischform, die Storch-, Enten-, Schwanenform u. s. w.

505. Spiele mit Holzstäbchen. Das Kiefernholz, welches in den meisten Gegenden zum Anzünden des Feuers dient, spaltet sich leicht in dünne Stückchen. Aus diesen lassen sich zahlreiche Figuren zurecht legen. Schon aus einigen wenigen schafft die kindliche Einbildungskraft vielfache Bilder.



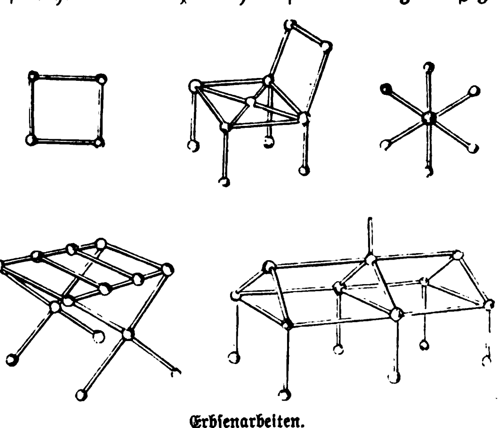
Figuren aus gelegten Holzstäbchen.

Das einzelne Hölzchen kann bald als Spazierstock, bald als Lanze, dann als Kerze, Fahnenstange, Schreibstift u. s. w. gedacht werden. Zwei Hölzchen geben bereits Kreuz und Winkel, mehrere werden zu Stuhl, Tisch, Haus, Altar, Denkmal, Turm, Wegweiser, Taubenhaus, Pfeil, Drachen u. s. w. verwendet.

Spitzt man die Stäbchen an den Enden zu, so lassen sie sich in Erbsen einstechen, die man im Wasser eingequellt hat. Mit ihrer Hilfe baut das Kind einen Stuhl und einen Tisch, Bilderrahmen, Haus, Stern, Thor, Gartengeländer, Brücke, Turm u. s. w. In ähnlicher Weise türmt es aus Spielkarten einen Palast auf, der freilich weder einen Sturm noch ein Erdbeben vertragen kann, bei seinem Einstürzen aber auch niemand begräbt.

506. Stäbchenknüpfen. Bei dem Verknüpfen von Stäbchen zu kleinen Decken und Unterlagen ist die einfache Vorrichtung ein Rähmchen aus Holz

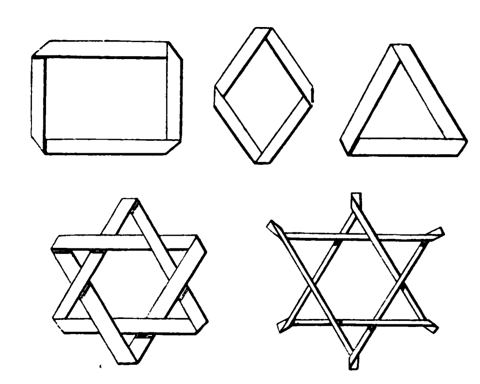
zum Einspannen der Einlage- und Verknüpfungsfäden. Die farbigen Holzstäbchen werden je nach Gefallen in regelmäßiger Wiederholung übereinander eingeschoben und mittels der Fäden verknüpft. Dabei ist zu beachten, daß die Stäbchen gerade liegen und durch das Verknüpfen mit den Fäden überhaupt die Decke nicht schief gezogen wird, worauf auch schon bei dem Einspannen wegen der Genauigkeit Bedacht genommen werden muß. Halbwegs geschickte Knaben werden sich das Gestell selber nach der Zeichnung anfertigen.



Erbsenarbeiten.

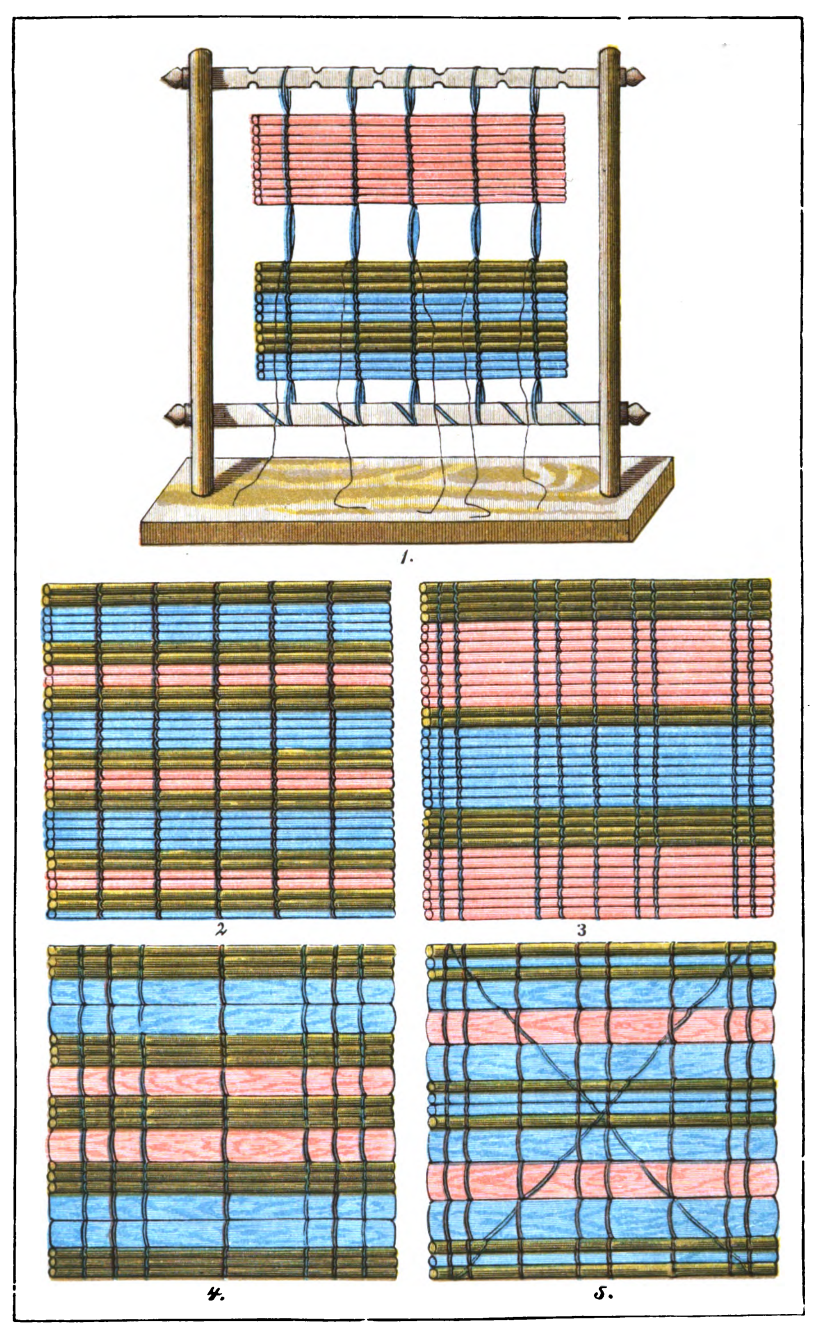
3. Papierspiele.

507. Flechtspiele mit Papierstreifen. Am besten eignen sich hierzu Streifen von verschiedenen Farben. Eine Reihe Streifen in ein dickes Buch mit den Enden eingeklemmt, oder in einem Blatt Papier durch gleichlaufende und gleichweit entfernte Einschnitte erzeugt, bilden die Kette, das Kind fügt den Einschlag mit der Hand hinein. Selbstredend soll die Sache eben nur Spiel und keine Arbeit für eine Ausstellung sein. Haben die Kinder am Winterabend den Fidibusbecher mit neuem Material gefüllt, so verwenden sie einige der schlanken Papierstreifen zu Figuren, die durch einmaliges oder doppeltes Umbrechen in mannigfach wechselnder Art sich darstellen lassen. Einfache viereckige oder dreieckige Rahmen, desgleichen doppelte, ineinander verschränkte, werden die ersten Kunsterzeugnisse dieser Art sein.



Figuren aus Papierstreifen.

508. Papierfalten. Zum Hervorbringen von allerhand Formen durch Papierfalten bedarf es keines andern Stoffes als des Papiers. Die Finger besorgen mit Hilfe des Augenmaßes das übrige, nachdem die erforderliche Größe des Papierblattes, das, in Falten gelegt und geknickt, sich zu Hut-, Pfeil-, Gefäß-, Schiffs- und andern Formen gestalten läßt, genau abgemessen ist. Es kann feines Schreibpapier oder auch festes Zeitungspapier sein.



Knabenspielbuch. 9. Aufl. Leipzig: Verlag von Otto Spamer.

Stäbchenverknüpfen.

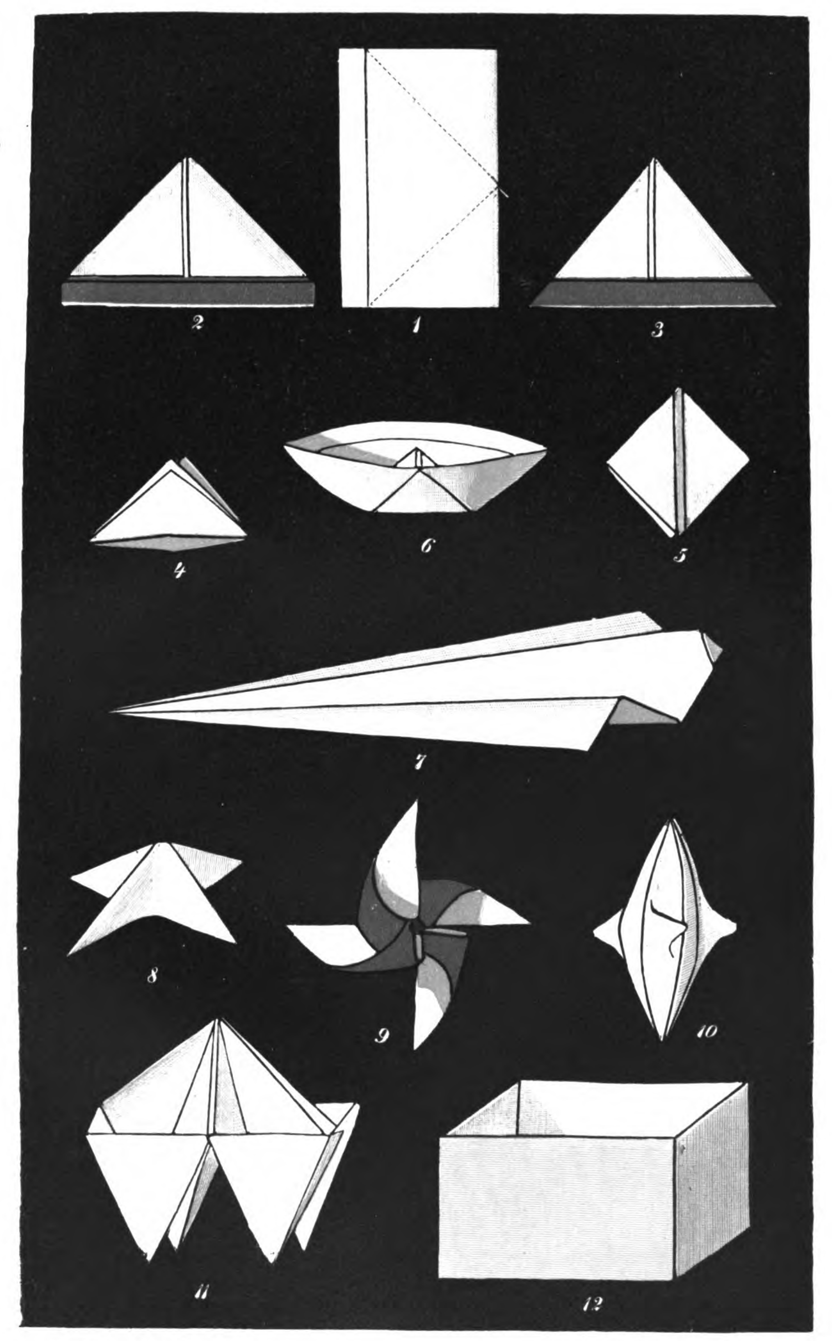
1. Gestell zum Verknüpfen mit zwei verschiedenen Mustern: 2—5 Deckchen, 2. u. 3. mit schmalen 4. u. 5. abwechselnd mit breiten und schmalen Holzstäbchen.



Knabenspielbuch 9. Aufl. Leipzig: Verlag von Otto Spamer.

Bildausschneiden.

1. Römischer Helm. 2. Streitaxt. 3. Zepter mit Reichsapfel. 4. Federnelke. 5 Krone 6. Hühnerhund.



Knabenspielbuch. 9. Aufl. Leipzig: Verlag von Otto Spamer.

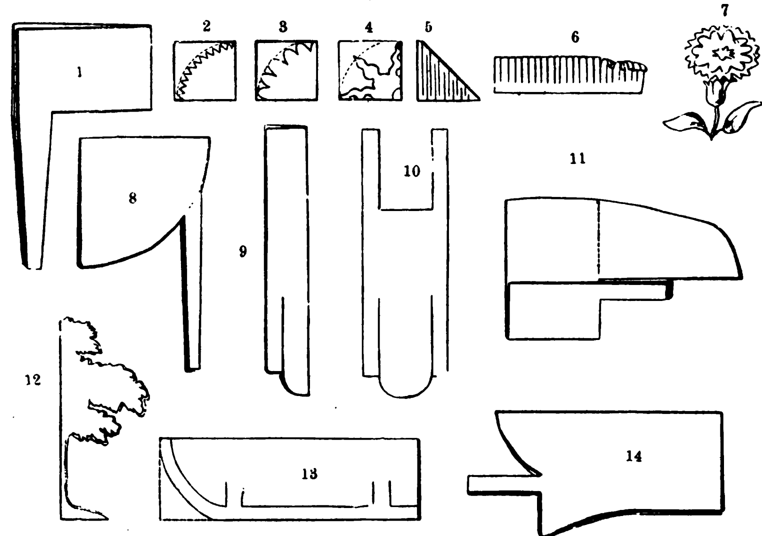
Papierfalten.

1. Grundform zum Hute. 2. u. 3. Generalshut. 4. 5. u. 6. Schiff. 7. Wurfpfeil. 8. Pfeffer- und Salzfaß. 9. Windrädchen. 10. Blasebalg. 11. Himmel und Hölle (auch Salzfaß). 12. Kästchen.

Bei dem Auseinanderziehen der ineinander gelegten Teile muß vorsichtig zu Werke gegangen werden, damit sie glatt und ohne Riß und daß auch die Spitzen gut herauskommen, wie beim Hut, Salzfaß, Schiffchen und Wandrädchen ꝛc.

Das Papierfalten durch den Druck des Fingernagels, ohne das Falzbein zu Hilfe zu nehmen — das Einbiegen der Winkelecken und Gestalten zu allerlei „Hohlformen“ — übt das Auge in der Winkelmessung, überhaupt im genauen Sehen, da keine Linie vorgezeichnet ist, vielmehr nur immer Ecke auf Ecke und Kante auf Kante genau passen muß. Papier, das auf der einen Seite weiß und auf der andern gefärbt ist, gibt den Formen eine angenehme Abwechselung für das Auge.

509. Figuren ausschneiden. Nimmt man zum Papierbrechen noch eine kleine Schere oder ein Messerchen zu Hilfe, so wird dadurch eine viel größere Menge von Dingen möglich. Auch von diesen geben wir einige und bemerken, daß die starken Linien der Zeichnungen diejenigen Stellen andeuten, an denen das Papier gefaltet ist. Sobald das Durchschneiden der übrigen Linien vollendet ist, legt man das Papier auseinander, und der junge Künstler wird sehr bald sehen, welche Stücke als Beine bei Tischen, Stühlen u. s. w. abwärts und welche andre als Lehne aufwärts gebogen werden müssen.



Auszuschneidende Figuren.
Fig. 1 eckiger Tisch. 2—4 Rosetten. 5 Netz. 6 u. 7 Papierblumen. 8 runder Tisch. 9 u. 10 Stühle. 11 Bettstelle. 12 Baum. 13 Schlitten. 14 Sofa.

Fig. 13 wird ein Schlitten, Fig. 14 ein Sofa, Fig. 11 eine Bettstelle, 12 ein Baum, 9 und 10 Stühle verschiedener Art, 8 ein runder Tisch, 1 ein desgleichen eckiger. Fig. 2 bis 4 sind Figuren, die sich hübsch zum Ausschmücken des Lichterbaumes eignen; bei ihnen ist das Papier vierfach zusammengebrochen, bei Fig. 5 aber sogar achtfach. Der Doppelstreifen Fig. 6 liefert das Material zu der künstlichen Blume Fig. 7. Die

geschnittenen Streifchen werden zwischen Messer und Finger scharf durchgezogen und krümmen sich dadurch. Nimmt man zu innerst ein Stückchen gelbes Papier, schneidet dies in sehr feine Streifchen, so hat man dadurch die Staubgefäße erhalten. Man bindet den Streifen dann um ein Stückchen Draht oder ein Holzstäbchen, läßt einen längeren Streifen von rotem Papier folgen, dessen Schnitte die Blütenblätter vorstellen, und etwas grünes Papier gibt schließlich zu äußerst den Kelch. Aus grünem Papier formt man die Stengelblätter dazu und drückt mit einer stumpfen Nadelspitze die Blattadern hinein. — Ehe die Kunst des Photographierens erfunden war, machten es sich manche Leute sogar zum Lebensberuf, die Gesichtsumrisse andrer Personen (Schattenrisse, Silhouetten) mit der Schere aus schwarzem Papier nachzubilden und dieselben dann mit etwas arabischem Gummi auf weißes Papier aufzukleben. Du wirst vielleicht noch jetzt die Schattenrisse der Großeltern oder Großtanten in dieser Weise von dergleichen Künstlern oder von intelligenten Familiengliedern ausgeführt vorfinden.

510. **Bildausschneiden.** Zum Ausschneiden von Bildformen aus Papier nach gegebener Vorzeichnung dient eine spitze, scharfe, gleichmäßig und leicht schneidende Schere, deren Spitzen fest schließen. Damit der Schnitt scharf und rein werde, muß man, alles Schnipseln vermeidend, stets mit dem ganzen Schnitt arbeiten. Zu diesem Zwecke legt man das Papier ganz nahe der Niete der Schere an und wendet es, bei langsamem Zudrücken der Schere, mit der linken Hand, wie es die Form erfordert. Hierdurch werden Ungleichheiten des Schnittes vermieden und bei genauer Beobachtung der Linie die Umrisse korrekt, welches Hauptbedingung der Schönheit des Ganzen ist. Der Anfang wird am besten von unten links gemacht, und so nach oben und wieder an der rechten Seite hinunter geschnitten. Auf diese Weise hat man die Form immer vor Augen, wenn man dicht an der Linie weg so schneidet, daß diese ganz am Abschnitzel bleibt. — Die ausgeschnittenen Bildformen werden auf dunklen Untergrund — mattschwarzes Papier — gelegt, damit sie sich für das Auge besser abheben. Zum Befestigen der ausgeschnittenen Sachen ist es ratsam, sie nur stellenweise anzuheften, mit Gummi oder Mundleim, da sie dann freier und leichter aufliegend erscheinen.

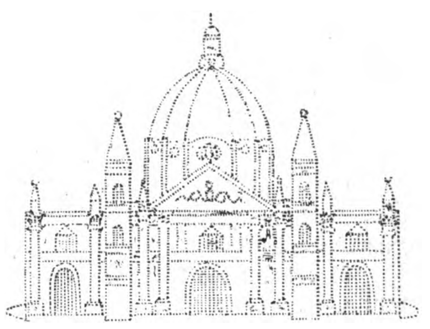
Die Zeichnungen in gleicher Schönheit zu vervielfältigen, ist Durchpausen das leichteste Mittel. Man kann sich die hierzu erforderlichen Blätter leicht selbst verfertigen, indem man ein Blatt gewöhnliches feines Briefpapier mit geschabtem Bleistift oder Kreide schwärzt, die so bereitete Seite desselben dann mit einem Läppchen abreibt, um den etwa darauf gebliebenen feinen Staub zu entfernen. Will man etwas kopieren, so legt man das Pausblatt mit der geschwärzten Seite auf das weiße Papier, darüber die Zeichnung und umfährt nun die Umrisse mit einer stumpfen Nadel. So übertragen sie sich bei gehörigem Festhalten des Papiers und bei angemessenem Druck ganz korrekt auf die Unterlage. Am bequemsten für diesen Zweck ist eine dicke, stumpfgeschliffene Nähnadel, die in einem hölzernen Stiel, gleich einem Bleistift, befestigt ist. Das Pausblatt kann man oft gebrauchen, ehe es erneuert zu werden braucht.



Das Ausschneiden, welches die Bilder aus der Papierfläche herausarbeitet, prägt sich durch die eigentümliche Handbewegung, die Wendungen und Windungen der Umrißlinien dem Gefühl ein und nimmt, indem es nur Umrisse darstellt, von vornherein die ergänzende Einbildungskraft in Anspruch. Die Schüler stellen Gebäude, kleine Landschaften, Tiere in der verschiedensten Bewegung und Tiergruppen dar, natürlich nicht mit tadellos richtiger Zeichnung, aber wohl charakterisiert und gut in die Augen springend, so daß man oft Bilder erhält, die an sich des Aufbewahrens wert sind.

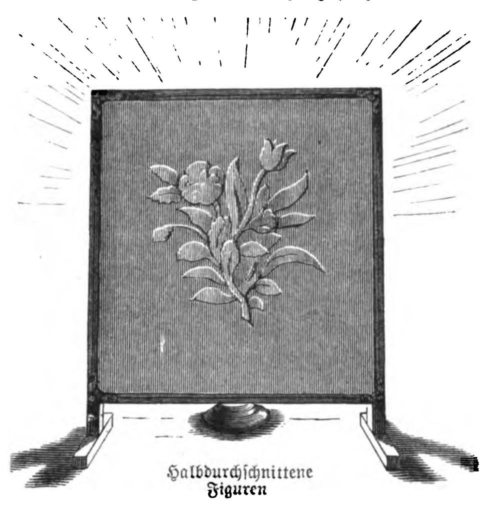
Das Ausschneiden, welches sich auf die Umrisse beschränkt und keinen Vorder- und Hintergrund hat, welches ferner alle Stellungen der Körper, die es allzuschwer machen, aus den Umrissen die Gestalt zu erkennen, vermeidet, macht schon durch die gegebenen Schranken den Darsteller sicherer, während es als Übung von vornherein wie das Gefühl für die Formumrisse ausgebildet, so die ergänzende Thätigkeit der Phantasie in Anspruch genommen hat und geübt, was bei dem Zeichner in keiner Weise der Fall ist.

511. **Kleine Illuminationen.** Laß dir von einem größeren Bruder, der zeichnen kann, mit dem Bleistift die Umrisse eines Palastes oder einer Kirche mit hoher Turmkuppel zeichnen, dann einen Springbrunnen mit schönen Wasserstrahlen, einen Schwan mit geschwungenem Halse u. dgl. mehr. Hiernach verschaffe dir eine Stopfnadel und stich mit dieser auf denjenigen Stellen entlang, welche besonders hell leuchten sollen, starke Löcher, während du bei den übrigen, die schwächer schimmern sollen, eine feinere Nähnadel anwendest. Dabei achte besonders darauf, daß die Stiche genau gleichweit voneinander entfernt stehen und gleichgroß werden. Damit die Nadel nicht zu tief fährt und das Papier zerreißt, lege das Blatt auf das Nadelkissen. Ist alles durchgestochen, so wird das Blatt vor das Licht gestellt und du darfst dich über das gelungene Werk deiner Hände, so sehr du es vermagst, freuen.


Schloß zum Durchstechen.

512. **Halbdurchschnittene Figuren.** Dein Bruder will dir in den Illuminationskünsten nicht nachstehen. Er hat zum Geburtstag der Mutter den Namenszug derselben ausgestochen, ringsum einen Blumenkranz, und du beschließest nun, für den Festtag einen brillanten Lichtschirm zu fertigen. Den Schnitt zu einem solchen hast du dir zu verschaffen gewußt und mit Hilfe von Pauspapier auch eine Guirlande ringsum auf denselben gezeichnet. Nachdem du die Blumen und Blätter in kräftigen Farben ausgemalt hast, legst du den noch aus einem flachen Stück bestehenden Lampenschirm auf ein Brett von weichem Holz, schärfst die Spitze deines Federmessers besonders gut an und schneidest diejenigen Stellen der Figuren durch, welche die

Lichtseiten begrenzen. Natürlich richtest du es stets so ein, daß keine Figur herausfällt oder zu lose hängt; ebenso hütest du dich, an zarten Stellen mit dem Messer zu ziehen, sondern drückst die Schneide durch und setzest den Daumennagel oder Zeigefinger der linken Hand immer dicht hinter das Messer, um alles Zerren und Zerreißen der Figuren zu vermeiden. Ist alles Nötige durchschnitten; so achtest du darauf, daß beim Biegen des Papiers die Schnitte ein wenig klaffen, und hilfst nach, wo's etwa noch fehlt. Die Rückseite überziehst du dann mit einem geeigneten farbigen Seidenpapier, welches schön durchleuchtet, biegst dann den Schirm zusammen und leimst die beiden Enden zur nötigen Rundung aneinander. Das Licht schimmert durch die Schnitte und beleuchtet die Figuren, so daß sie aussehen, als seien sie in erhabener Arbeit ausgeführt worden.

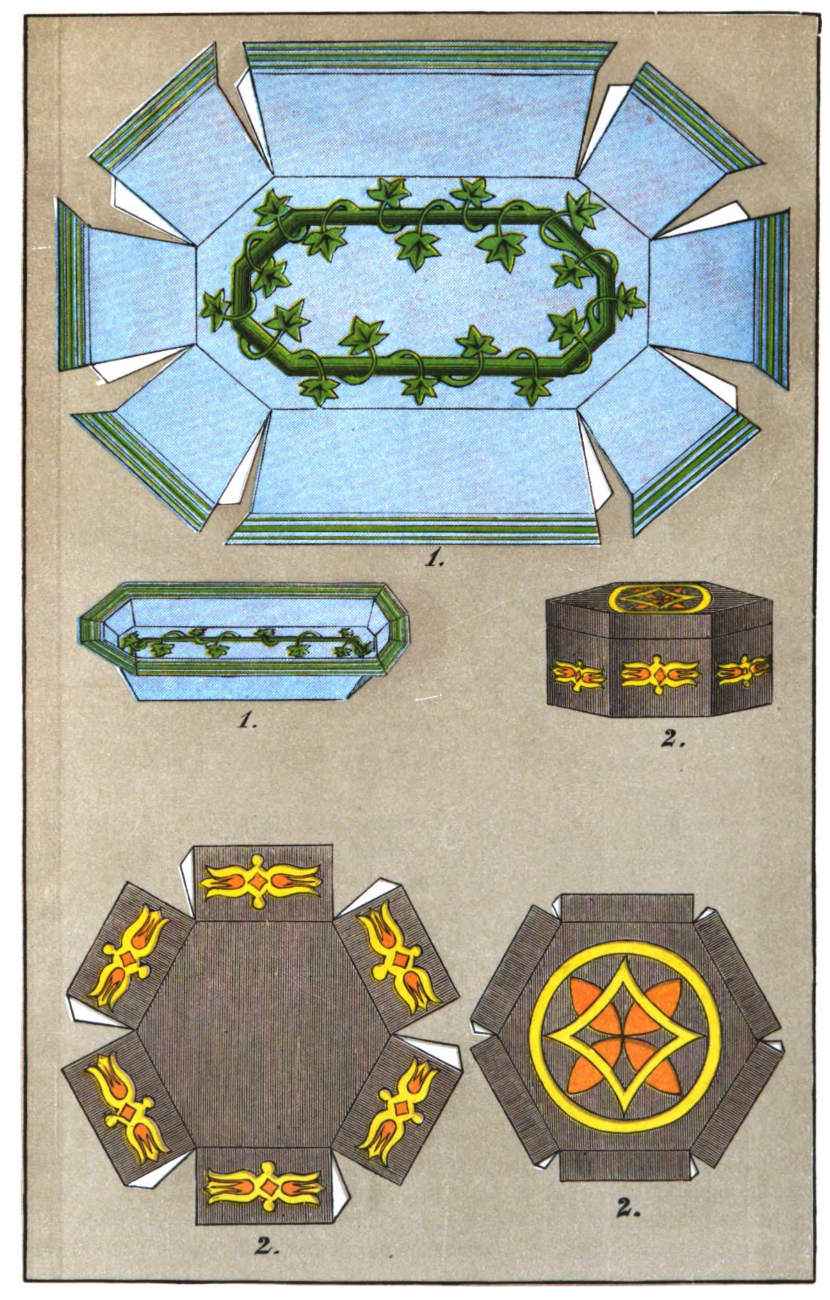

Halbdurchschnittene Figuren

4. Papparbeiten.

Es kommt hier weniger die Darstellung baulicher Formen durch Pappstoff als vielmehr die Herstellung von Hohlformen zu praktischen Zwecken in Betracht, zum Aufbewahren verschiedener Dinge, also Schachteln, Kästchen und Kistchen.

513. Viereckige Kästchen. Man zeichnet zuerst auf die Pappe das Liniennetz; z. B. a ist der Boden des Kästchens, b b b b sind die Seitenwände desselben. — Zum Schneiden gehört ein kräftiges Messer mit stark angeschliffener Spitze. Ein Messer auf Wetzstein und Streichriemen gehörig anzuschärfen, ist eins der nötigsten Dinge, welche ein Knabe lernen muß. Die stark gezeichneten Linien schneidet man ganz durch, indem man die Pappe auf ein Schneidebrett aus Lindenholz legt. Die fein gezeichneten Striche werden dagegen nur halb durchschnitten. Die Gevierte fallen in den Ecken heraus und die Seiten lassen sich jetzt bequem umknicken. Um die Ecken werden Papierstreifen oder, wenn das Kästchen besonders fest sein muß, schmale Leinwandstreifen geklebt. Auf diese Weise erhält man ein Kästchen mit senkrecht stehenden Seitenwänden und stumpfen Eckkanten; will man die letzteren scharf haben, so müssen die zwei gegenüberstehenden Seitenstreifen an jedem Ende noch eine Pappenstärke länger sein. Soll der Boden ringsum etwas vorstehen, so schneidet man ein viereckiges Stückchen Pappe und klebt es unten auf dem Kästchen fest. Will man die Wände nicht senkrecht haben, sondern schräg oder ausgeschweift oder einwärts gekrümmt, so müssen die Einschnitte an den Ecken danach eingerichtet werden.



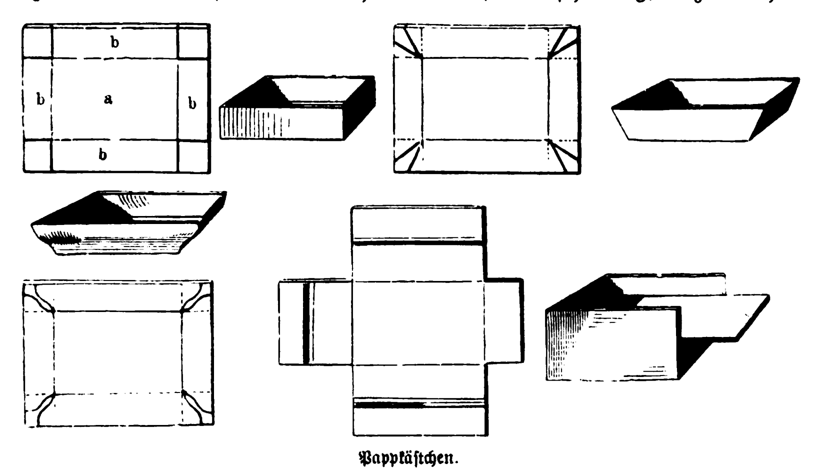


Knabenspielbuch. 9. Aufl. Leipzig: Verlag von Otto Spamer.

Papparbeit mit Ausmalen.

1. Achteckiges Körbchen. 2. Sechseckiges Kästchen.

Die Deckel zu den Kästchen können auf dreierlei Art gemacht werden. Der einfachste ist ein Falzdeckel. Es wird um das Kästchen zunächst noch ein Pappenstreifen gelegt, der so viel kürzer als die Seitenwände ist, wie der Deckel übergreifen soll. Den Deckel macht man in gleicher Weise wie das Kästchen, nur daß dessen Boden ringsum eine Pappenstärke größer sein muß als der Boden des Kästchens. Bei dem Scharnierdeckel braucht man nur zwei Seitenwände am Deckel anzulassen. An die vierte Seite leimt man ein Streifchen Leinwand und klebt dann die hervorstehende Hälfte der letzteren an den Kasten. Der Schiebedeckel ist am schwierigsten zu machen.



Papptästchen.

Man muß dabei, ehe man die Kastenwände aufrichtet und verbindet, an der inneren Seite von je dreien derselben je zwei Streifen starker Pappe aufleimen, so daß zwischen ihnen eine Nute leer bleibt. Letztere muß so weit sein, daß sie nur bis an die Nute reicht. Den Deckel macht man aus starker Pappe, schneidet ihn gerade so groß wie den Kastenboden und nur an einem Ende eine Pappendicke länger.

514. Runde Schachteln und Futterale fertigt man am besten mit Hilfe einer hölzernen runden Walze oder Scheibe, um welche die Pappe herumgebogen werden kann. Man schneidet zunächst einen Streifen, der so breit ist wie die Schachtel hoch werden soll, und mißt mit Hilfe der Holzscheibe ab, wie lang man ihn zu machen hat, indem man ihn um letztere herumwickelt. Dann bindet man ihn um dieselbe straff fest und überleimt die Stelle, an welcher die beiden Enden des Streifens zusammenstoßen, mit Papier oder Leinwand. Mit derselben Scheibe zeichnet man auch den Boden auf. Soll letzterer in den Reifen hineinpassen, so schneidet man den Boden gerade so groß wie das Holzmodell, soll er etwas vorstehen, so macht man ihn etwas größer und leimt ihn an den Ring fest. Zum Boden nimmt man etwas stärkere Pappe. Ist der Boden eine Kleinigkeit zu groß geworden, so streicht man seinen Rand ein wenig, dadurch wird er stärker und hält

beim Einleimen um so fester. Will man an der Schachtel einen Falzdeckel anbringen, so legt man noch einen schmäleren Pappenring darum, wie bei den viereckigen Kästchen mit Falzdeckel. Die zusammengeleimten Pappenringe umwickelt man so lange mit Faden, bis sie trocken geworden sind.

515. **Das Überziehen.** Sollen die Kästchen und Schachteln mit Papier überzogen werden, so zeichnet man auf letzteres die Figuren zunächst in derselben Weise, wie beim Zuschneiden der Pappe. Die Innenseite überzieht man zuerst. An den Rändern läßt man ein wenig mehr Papier stehen, das dann übergeklappt wird. Soll dieses Überklappen an runden Gegenständen geschehen, so macht man in den Überschlag Einschnitte, etwa $1^{1}/_{2}$ cm voneinander entfernt. Will man dagegen eine Seite überziehen, an welcher das Papier nicht übergeschlagen werden soll, so schneidet man letzteres etwas kürzer, denn beim Bestreichen desselben mit Stärkekleister dehnt es sich stets etwas aus und steht dann über, wenn man es gleichgroß mit der Pappe geschnitten hat.

Sobald Pappenstücke beim Überziehen nur an einer Stelle befeuchtet werden, krümmen sie sich; man muß sie deshalb durch einen aufgelegten Gegenstand so lange beschweren, bis sie getrocknet sind, oder sie gleichzeitig auf beiden Seiten belegen. Das aufgeklebte Überzugspapier muß mit dem Falzbein aufgerieben werden, man reibt aber nie auf dem Papier selbst, sondern legt stets erst ein Blatt gewöhnliches Papier als Decke darauf.

516. **Kleben und Klebstoffe.** Zum Kleben von Pappen und Papier dient Leim oder Kleister. Den Kleister kocht man sich leicht aus gewöhnlicher Stärke. Man rührt etwas davon in einem Gefäß mit kaltem Wasser an, bis keine Knoten mehr vorhanden sind und läßt es womöglich eine Stunde stehen. Den dicken Brei übergießt man dann mit lauem Wasser, bis er so dünn ist wie Sahne, und gießt nachher kochendes Wasser in einem dünnen Strahle dazu, wobei man fortwährend umrührt. Sobald die Masse dickglasig wird, was plötzlich geschieht, hört man mit Zugießen auf. Thut man, während die Stärke noch warm ist, etwas Alaun und Leim (am besten Fischleim) hinzu, so wird sie noch besser und haltbarer. Da die Stärke besonders bei warmem Wetter leicht sauer wird, so kocht man nicht mehr, als man bald zu verbrauchen gedenkt.

Der Leim ist vom Leimsieder aus Lederabfällen, Sehnen, Hufen, Ohren u. dgl. mit Wasser gekocht, die steife Gallerte dann auf ausgespannten Netzen getrocknet. Je härter, spröder und zerbrechlicher der Leim ist, je heller und durchsichtiger dabei, desto besser ist er. Will man Leim zum Gebrauch kochen, so zerbricht man die Stücke, legt sie in das Gefäß und schüttet so viel Wasser darüber, daß sie bedeckt sind. Einige Stunden lang muß man sie weichen und aufquellen lassen. Über schwachem Kohlenfeuer bringt man nun den Leim unter beständigem Umrühren zum langsamen Kochen, läßt dieses aber nur ein paar Sekunden anhalten, weil bei längerem Kochen und stärkerem Erhitzen der Leim viel von seiner Bindekraft verliert. Um Holz zu leimen, kocht man ihn am dicksten, zu Pappe und Papier braucht er nur schwächer zu sein. Will man gekochten Leim länger aufbewahren,



so setzt man ein paar Messerspitzen pulverisierten Alaun zu und wählt einen trockenen, kühlen Ort zum Hinstellen. Sobald man ihn benutzen will, erwärmt man ihn, ohne ihn zum Sieden zu bringen. Arbeitet man länger mit Leim, so setzt man das kleine Leimnäpfchen in eine Tasse mit warmem Wasser auf eine Unterlage von ein paar Holzspänchen über das Nachtlicht zum Warmhalten.

Um besonders harte oder auch weichbröckelige Gegenstände, z. B. Glas, Stein, Porzellan, Metall, Gips, Papiermasse ꝛc., zu leimen, bereitet man sogenannten flüssigen oder Essigleim. Man weicht dabei die Leimstücke nicht in Wasser, sondern in starkem Weinessig ein und kocht ihn dann. Solcher Essigleim bleibt bei mäßig warmer Temperatur flüssig und kann auch kalt angewendet werden. Zum Anleimen von Pappendeckeln und Leder eignet er sich nicht, wohl aber gut für solches Holzwerk, das bereits einmal mit gewöhnlichem Leim befestigt war und sich lostrennte.

Eine hübsche Leimsorte ist auch die Hausenblase oder der Fischleim, der käuflich zu haben ist. Man schneidet die Hausenblase in kleine Stücke und überschüttet sie in einer Flasche mit weiter Mündung mit gutem Branntwein. Nachdem der Leim einen Tag lang geweicht ist, nimmt man den Stöpsel der Flasche ab, setzt letztere in ein Gefäß mit kaltem Wasser und erhitzt dies allmählich bei gelindem Feuer bis zum Sieden. Schließlich seiht man die erhaltene Flüssigkeit durch lockere Leinwand. Zum Aufbewahren wird der Fischleim an einen kühlen, trockenen Ort gestellt und vor dem Gebrauche etwas erwärmt.

Zum Ankleben kleiner Papiersachen kann man sich des arabischen Gummis bedienen, welches gar keiner weiteren Zubereitung bedarf. Es wird mit etwa doppelt soviel kaltem Wasser übergossen und löst sich in der Sonne oder bei mäßiger Ofenwärme, ja etwas langsamer schon bei gewöhnlicher Luftwärme auf. Trocknet es ein, so gießt man etwas Wasser zu.

Nach diesen kurzen Andeutungen wird es ein Leichtes sein, auch das auf der beigegebenen Tafel abgebildete Körbchen (1 . 1) und das sechseckige Kästchen (2 . 2 . 2) in beliebiger Größe zuzuschneiden und fertig zu machen, wobei dem „Ausmalen" (siehe dort) der Verzierungen eine besondere Achtsamkeit zu schenken ist.

5. Holzarbeiten.

517. Handwerkszeug. Arbeiten in Holz sind schwieriger auszuführen als solche in Pappe; am angenehmsten dabei ist es, wenn man eine kleine Hobelbank besitzt, da sich in einer solchen mit Bankschraube und Bankeisen die Holzstücke bequem festhalten lassen. Wer eine solche Hobelbank aber nicht haben kann (sie ist wegen ihres festen, massigen Baues ziemlich teuer), behilft sich mit einer andern derben Bank, so gut wie es gehen will. Beim Holzarbeiten ist's wie bei vielen andern Beschäftigungen: nicht die Menge und Kostbarkeit der Werkzeuge und Vorrichtungen, sondern die Geschicklichkeit der Hand, die vernünftige Überlegung und das geübte Auge thun das meiste.

Mit Kunstsinn und Anstelligkeit
Und Lust zur Arbeit früh und späte
Kommt man weit,
Ohne viel Handwerksgeräte.



Eine beliebige Holzkammer mit einem Hackklotz läßt sich vom anstelligen Knaben zu einer Werkstatt verwenden. Der Tischler hat freilich an Handwerkszeug zur Bearbeitung des Holzes eine große Auswahl. Zum Schneiden des Holzes dienen ihm verschiedene Handsägen mit breiteren oder schmäleren Blättern.

Bei der Sägearbeit kommt es weniger darauf an, daß stark aufgedrückt wird, als vielmehr darauf, daß man das Sägeblatt gleichmäßig in der vorgezeichneten Richtung hin und her zieht. Der angehende Holzkünstler hat die Finger der linken Hand dabei wohl aus dem Spiele zu lassen, so daß sie ja nicht mit dem Sägeblatt in Berührung kommen.

Vielfach sind auch die Hobelarbeiten zum Glätten und Formen des Holzes. Der Schropphobel mit etwas abgerundet geschliffenem Eisen nimmt große Späne hinweg, Glatthobel und Schlichthobel trennen nur zarte Späne los und glätten die Bretter. Beim Schneiden mit dem Messer führt man den Schnitt stets von der linken Hand und dem Körper abwärts; dadurch entgeht man der Gefahr, sich zu verletzen. Soll ein Loch in ein dünnes, kurzes Stück Holz gebohrt werden, so bohrt man stets das Loch früher, ehe man das Holz von dem größeren Stück, an dem es sich noch befindet, losschneidet. Man verhütet dadurch das Springen desselben.

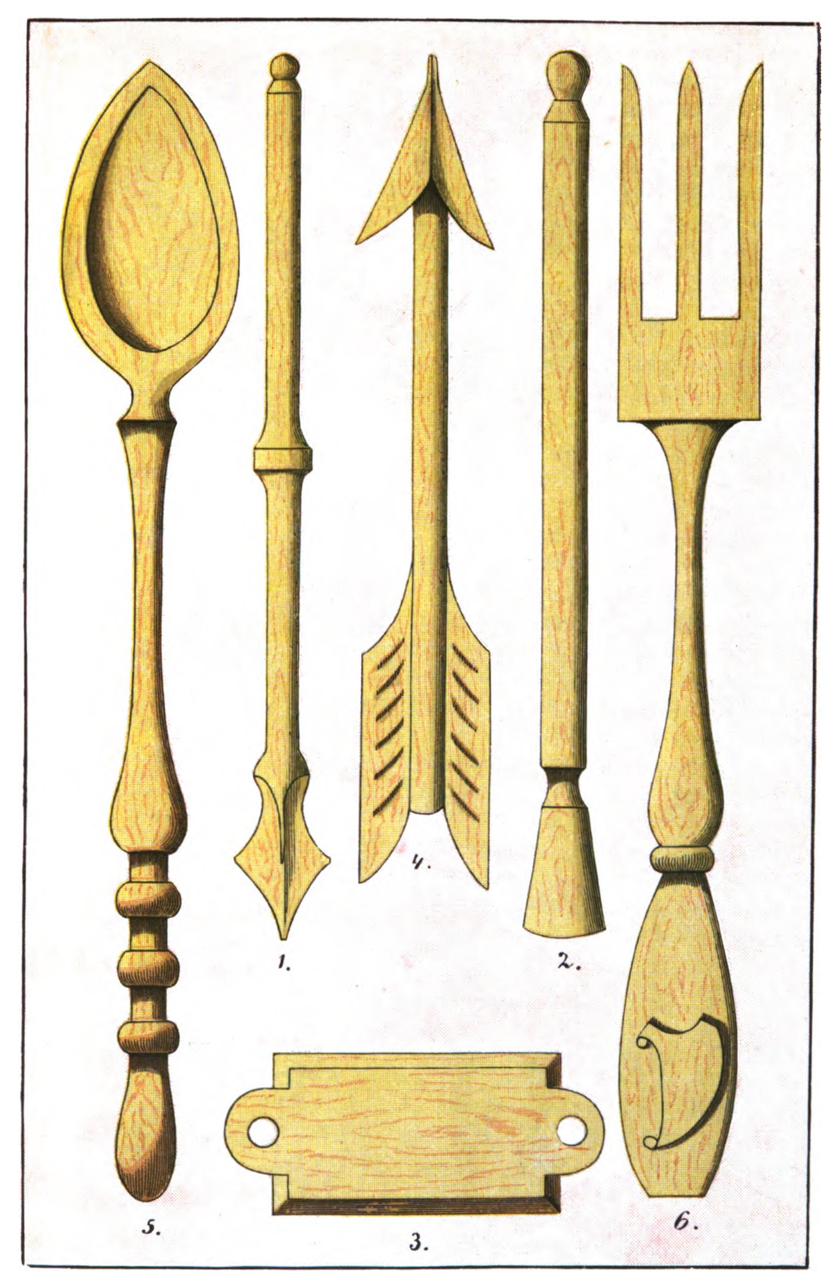
Außer den gewöhnlichen Handbohrern, von denen man Schraubenbohrer, Löffelbohrer und Schaufelbohrer in verschiedenen Stärken besitzt, leistet der Zentrumbohrer mit seinen zahlreichen Einsatzstücken gute Dienste. Er wird mit einem Ende gegen die Brust gestemmt und sein beweglicher Teil mit der Hand umgedreht. Winkelmaß und Lineal dienen zum Aufreißen der Linien.

Ein sehr haltbarer Leim wird aus einer Mischung von Staubkalk (gebrannter Kalk, durch aufgetröpfeltes Wasser in Pulver verwandelt) mit Quark (Matz) hergestellt.

518. Holzarten. Je nach den Gegenständen, die angefertigt werden sollen, wählt man das Holz, wenn man überhaupt eine Auswahl hat. Die gewöhnlichen Bretter und Latten sind vorzugsweise Kiefern-, Fichten- und Tannenholz; zu vielen Dingen sind sie schon ausreichend. Sollen dagegen Sachen gemacht werden, die dünn und doch sehr haltbar sein müssen, so nimmt man Weißbuchenholz, Ahornholz oder ein ähnliches zähes und hartes Holz, das sich freilich auch schwerer bearbeitet als Nadelholz.

519. Schnitzarbeiten. Hierzu empfiehlt sich gutes Lindenholz und ein tüchtiges Schnitzmesser. Vorgezeichnete Formen für derartige Arbeiten findet man auf einer der Bildertafeln. Hierbei ist noch zu bemerken, daß geschnitzte Holzsachen nicht angestrichen, vielmehr nur mit Glaspapier fein abgerieben werden. Wo es aber zweckmäßig erscheint, kann man sie auch mit feinen Linien bemalen, und hierzu bedient man sich einer mittelweichen Feder oder auch eines feinen Haarpinsels.

520. Anstrich. Sollen gefertigte Holzsachen oder Kunstgegenstände einen Anstrich erhalten, so kann man bei Dingen, die nicht der Nässe ausgesetzt werden, die Farbe mit Wasser und etwas Leim anreiben. Ohne



Knabenspielbuch. 9. Aufl. Leipzig: Verlag von Otto Spamer.

Holzschnitzen mit dem Messer.

1. u. 2. Zierstäbe. 3. Tafel für Aufschrift. 4 Pfeil. 5. Löffel. 6. Gabel.

Leim, nur mit Wasser, wischt sie sich ab. Zum Anstrich von Gegenständen, die dem Wetter und der Nässe ausgesetzt sind, mischt man dagegen die Farbe mit etwas Quark oder nimmt am besten Ölfarbe, die heutzutage beim Kaufmann gleich fertig zu haben ist. Man hat sie höchstens mit Terpentinöl oder Firnis etwas zu verdünnen. Sowie man in weichem Lindenholz hübsche Sachen mit dem Messer ausschnitzen kann, so ist für kleine Anfänger auch dicke Baumrinde, Weiden- und Pappelnholz leicht zu bearbeiten und können dieselben schon mit Hilfe eines einfachen Messers in ein Schiffchen oder Häuschen verwandelt werden.

521. **Die selbstgefertigte Leiter.** Als Beispiel für die eigne Anfertigung kleiner Holzarbeiten diene die hier beschriebene Herstellung einer Leiter. Zunächst legt man die Latten zu den Seitenstangen aufeinander, mißt die Weite der Löcher voneinander ab, zeichnet sie auf, zieht der Länge nach in der Mitte auf den Latten einen Strich, damit die Löcher hübsch in die Mitte kommen, und bohrt dann mit dem Zentrumbohrer womöglich durch beide Latten mit einem Male. Die Sprossen schneidet man auch genau von gleicher Länge und Dicke und fügt sie dann ein. Etwas schwieriger ist schon das Einfügen von Brettenden durch Zapfen, wenn etwa ein Kasten fabriziert werden soll. Man mißt die Brettstärke ab und zieht am Ende des einen Brettes eine Linie von derselben Weite. Mit der Säge schneidet man sie ein wenig ins Holz, zeichnet die Zapfen darauf und schneidet diese mit der Säge ein. Die Zwischenstücke werden mit dem Stemmeisen und Hammer herausgeschlagen. Dann werden die Zwischenräume auf dem Kopfe des andern Brettes aufgerissen und dort die Zapfen in passender Weise von gleicher Länge in derselben Art gefertigt. Statt eiserner Nägel und Drahtstifte lassen sich zu vielen Dingen auch Holznägel verwenden. Man bohrt zunächst durch beide Holzstücke, die verbunden werden sollen, ein Loch vor und treibt dann den Holzpflock mit dem Hammer hinein. Will man Holzstücke zusammenleimen, so wärmt man beide Teile vorher und trägt dann den dickgekochten Leim auf. Durch Schraubenzwingen oder in Ermangelung dieser durch Beschweren mit Gewichten, Umwickeln mit Bindfaden u. dgl., muß man die geleimten Stücke fest aneinander halten, bis der Leim trocken geworden ist.

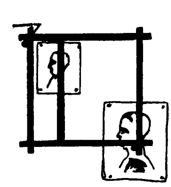
6. Schattenrisse und Storchschnabel.

Gewiß haben die Schattenbilder, unter den Lichtspielen, viel Vergnügen bereitet, und es wird deshalb auch willkommen sein, wenn hier etwas über die Weise mitgeteilt wird, wie man einen großen Schattenriß anfertigen und dann zu beliebigem Gebrauche verkleinern kann.

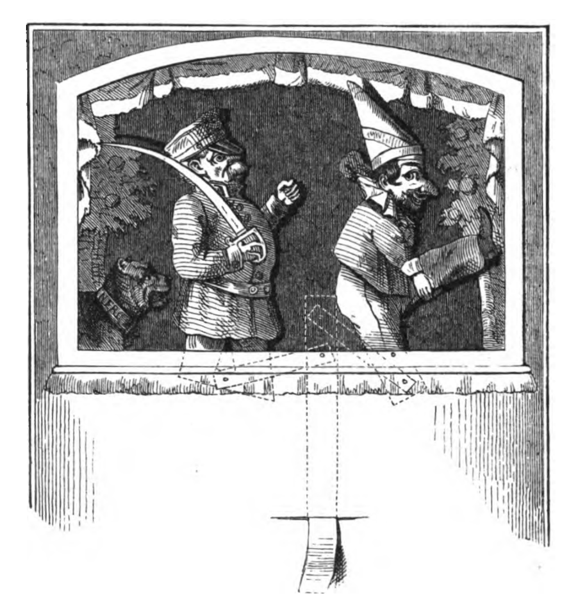
522. **Große Schattenrisse.** Einen großen Schattenriß kann jeder anfertigen. Man läßt eine Person dicht vor die Wand treten, an welcher man einen Bogen weißes Papier aufgehangen, und stellt sie so, daß der helle Sonnenschein oder das Lampenlicht auf die entgegengesetzte Seite ihres Gesichts fällt. Der Schatten wird deutlich auf dem Papier die Gesichtsumrisse zeigen, und man zieht sie rasch mit dem Bleistift nach, kann auch

wohl das Papier, auf einem Bogen Pappe befestigt, ihr auf die Schulter stellen. Der Schattenriß wird etwas größer sein als der Umriß des wirklichen Gesichts, für ein handliches Bild aber viel zu groß.

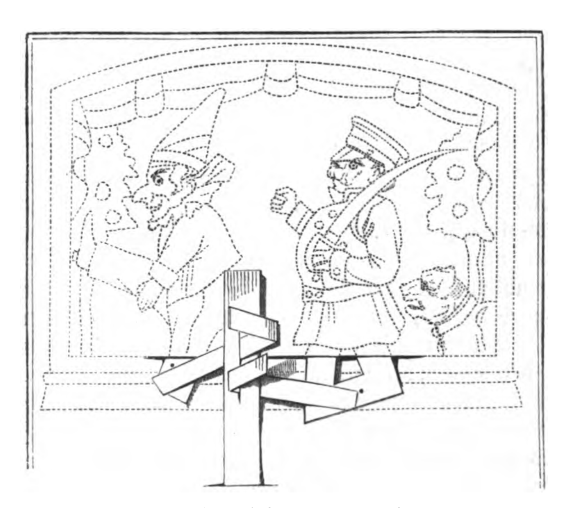
523. Verkleinerung der Schattenrisse. Man bediene sich hierbei des sogenannten Storchschnabels, den man sich leicht selbst anfertigen kann, wenn man nur so viel Geschick hat, ein Loch in einen Holzstab zu bohren. Man bedarf dazu fünf gleichlange, schlanke und leichte Holzleisten, etwa $^2/_3$ m lang und 1 cm breit. An jedem Ende der Leisten muß ein Loch sein. Vier dieser Leisten werden mit den Enden so zusammengelegt, daß sie einen viereckigen Rahmen vorstellen, und mit Pflöckchen so zusammengesteckt, daß sie sich bewegen lassen. Den Pflock der einen Ecke macht man etwas länger, so daß er in ein Brett fest eingesteckt werden kann. Noch hübscher ist es freilich, wenn man hier eine Schraubenzwinge anbringen kann, um ihn festzuschrauben. Der Pflock der gegenüberstehenden Ecke ist unten etwas vorstehend und zugespitzt. In zwei Leisten sind in gleichweiten Abständen mehrere Löcher eingebohrt, und in zweien derselben befestigt man durch lose Pflöckchen die fünfte Leiste, die ebenfalls mit mehreren Löchern versehen ist. Je kleiner das neue Bild werden soll, desto näher stellt man die Leiste an den Drehpunkt heran. In dasjenige ihrer Löcher, das in der Richtung der Gehre liegt, steckt man einen Bleistift mit der Spitze nach unten und befestigt darunter ein Blatt weißes Papier. Den großen Schattenriß legt man so, daß man ihn mit dem Stifte nachziehen kann. Sofort wird der Bleistift alle Linien genau im kleinen nachahmen, die man mit dem äußeren Stifte im großen zieht, und man erhält eine akkurate Verkleinerung des großen Bildes. Diese kann man ganz nach Belieben ausschneiden und schwarz oder bunt anmalen.


Storchschnabel.

524. Kasperbilder. Beim Bilderhändler findet man auch zahlreiche sogenannte Schattenbilder für wenig Geld zu kaufen, schwarze Figuren auf weißem Grunde, die ebenfalls zum Ausschneiden bestimmt sind. Sollen sich die kleinen schwarzen Leute gleichzeitig bewegen, so werden Arme und Beine besonders ausgeschnitten und mit einem Faden Zwirn an die gehörigen Stellen des Körpers angeheftet. An jede Seite des Papiers knüpft man einen dicht anschließenden Knoten. Ein wenig hinter dem Faden, um den sich das Glied drehen soll, wird entweder ein Faden, ein dünner Draht oder ein Streifen steifen Papiers befestigt; mittels dessen lassen sich Arme, Beine, Kopf oder die ganzen Figuren leicht hin und her schieben und kuriose Dinge zuwege bringen. Statt weiterer langer Beschreibung geben wir die Darstellung eines solchen lustigen Bildes. Das erste Bild zeigt von vorn die Personen darauf in verschiedener Stellung, das zweite Bild an der geöffneten Rückseite, um die Art des Mechanismus deutlich zu machen. Ganz in ähnlicher Weise sind die bekannten Ziehpuppen oder Zappelmänner eingerichtet, nur daß bei ihnen statt eines Papierstreifens zum Ziehen ein Faden verwendet wird.



Bewegliches Kasperbild, von vorn.



Bewegliches Kasperbild, von hinten gesehen.

7. Puppentheater.

Das Spiel mit dem sogenannten Puppentheater war schon bei den alten Griechen gebräuchlich, sowie man sie als Volksbelustigung auch bei den Chinesen und andern asiatischen Völkern findet. Bei den Chinesen ist der Puppenspieler mit einem Gewande bedeckt, das von der Schulter bis zu den Knöcheln glatt herabhängt. Auf ersteren ruht eine Büchse, die sich über seinem Kopfe zu einem kleinen Theater erhebt. In letzterem läßt er die Puppen spielen, in denen seine Hände verborgen sind.

525. **Theater und Figuren.** Hat man in Papp- und Holzarbeiten, im Formen und Malen etwas Geschicklichkeit erworben, so wird es leicht werden, eine zahlreiche Menge von Dingen herzustellen, die wieder zum Vergnügen dienen. Zu diesen gehört ein Puppentheater. Wer es sich noch nicht zutraut, allein eine Theaterdekoration anzufertigen, der kann dergleichen beim Bilderhändler mit Farben- und Golddruck zu kaufen bekommen und braucht die einzelnen Stücke, Kulissen und Hintergrund, nur auf Pappe zu ziehen und aufzustellen. Ebenso sind auch die Figuren der bekanntesten Schauspiele auf Bilderbogen käuflich zu haben. Man zieht sie auf steifes Papier oder Kartenspan und schneidet sie mit Schere und Messer aus. Entweder leimt man unten an den Fuß der Figuren ein Holzklötzchen, an welchem zugleich ien Draht befestigt ist, der zum Anfassen dient, oder man leimt den etwas flach geklopften Draht mit Papier hinten an die Figuren und hängt die letzteren damit an wagerechten Querdrähten auf, die an der Decke des Theaters hin gehen.

Um Wasser anzubringen, das Wellen schlägt, und dazu Schiffe, welche darauf schaukeln, malt man Wasserwellen auf mehrere Papierstreifen, klebt diese auf Holzleisten von der Länge des Theaters und hängt sie an Zwirnsfäden hintereinander auf. Stößt man dann an dieselben, so schaukeln sie lange hin und her und es sieht aus, als woge das Meer im Sturmwinde. Um einen Blitz zu machen, bläst man mittels eines Papierröhrchens etwas Bärlapppulver durch die Flamme eines Wachsstöckchens. Den Donner dazu macht man mit Hilfe einer Blechtafel, die geschüttelt wird.

526. **Bewegliche Figuren.** Besonderes Vergnügen machen solche Figuren, wie sie in den sogenannten Kaspertheatern (Marionetten- oder Puppentheatern) gebräuchlich sind. Die Hand des Dirigenten wird in die Kleider der handelnden Puppe gesteckt, der Zeigefinger kommt in den hohlen Kopf, der Daumen und Mittelfinger in die Arme und die übrigen Finger in die Beine.

Wer sich dergleichen bewegliche Figuren schnell und wohlfeil herstellen will, sucht sich für den Kopf einer solchen eine mit Auswüchsen versehene Kartoffel aus, versieht dieselbe mit einem Loch zum Einstecken des Zeigefingers, malt ihr Mund und Augen, klebt ihr aus Baumwolle oder Werg Haupthaar und Bart an, umhüllt die Hand mit einem farbigen Taschentuche nach Art eines Ärmelkleides und benutzt den Daumen und Mittelfinger als Arme. Wer bewegliche Figuren zu machen gelernt hat, kann auch Spielwerke ausführen, welche vnn dem Pendel einer Uhr in Bewegung gesetzt werden.



Pulcinella.

So lassen sich z. B. ein paar Holzsäger aus Papier schneiden und in der Hüfte mittels eines Zwirnsfadens mit einem beweglichen Gelenke versehen. Ein paar Stecknadeln halten die untere Körperhälfte an der Wand fest, die obere ist durch Zwirnsfäden mit dem Uhrpendel verbunden und muß demselben folgen, wenn es nach der entgegengesetzten Seite schwingt. Die Figuren dürfen aber nicht schwer sein und müssen sich leicht bewegen lassen, wenn die Uhr nicht stehen bleiben soll.

8. Ausmalen.

Für das Ausmalen eignen sich besonders zusammengesetzte Sternformen, Rosetten, Schild- und Wappenformen, insofern man bei abgeschlossenen Figuren stehen bleiben will, indes ist hierzu gar kein Grund vorhanden, da das Ausmalen von Rändern mit wiederkehrenden und verschlungenen Figuren die Übung vermannigfacht und erleichtert, ohne etwa außer dem Charakter zu liegen. Das Auge lernt dabei die feineren Farbennüancen und die Zusammenstimmung der Farben auffassen. Es ist daher womöglich insoweit zu üben, daß die Hand in der Abgrenzung der Farben, das Auge in der Unterscheidung ihrer Nüancen völlige Sicherheit gewinnt.

527. **Werkzeug.** Die kleinen Malpinsel sind gewöhnlich aus Eichhörnchen- oder Marderhaaren gemacht; am besten wählt man solche, die beim Anfeuchten sich zu einer gleichmäßigen Spitze schließen, nicht in mehrere Büschel auseinander gehen. Stehen ja bei einem Pinsel einzelne Härchen etwas länger als die übrigen, so schneidet man sie nicht etwa mit der Schere ab, sondern läßt den Pinsel Wasser saugen und sengt die vorstehenden Haare an einer glühenden Holzkohle ab. Hört man mit Malen auf oder wählt eine andre Farbe, so wäscht man jedesmal den Pinsel rein aus, bis die abträufelnden Wassertropfen völlig klar sind; daß man den Pinsel nie in den Mund bringen darf, weil viele Farben giftig sind, versteht sich von selbst.

528. **Farbenmischung.** Man setzt sich beim Malen, Zeichnen und Schreiben stets so, daß das Licht von der linken Seite her fällt, der Schatten also hinter die Hand kommt, und hat etwas Papier bereit, um die Farben darauf zu probieren. Die Farben des Tuschkastens reibt man auf einem Porzellanschälchen oder auf einem Glasstückchen an. Hier lassen sie sich auch sehr bequem mischen. Aus den Grundfarben Rot, Gelb, Blau und aus Schwarz und Weiß kann man alle übrigen durch Mischung hervorbringen. Sollen die Farben lichter werden, so setzt man mehr Wasser zu. Nur wenn auf einem dunklen Grunde helle Stellen aufgetragen werden sollen, bedarf man Weiß. Schwarz und Rot geben Braun; Schwarz, Rot und etwas Blau geben ein Bläulichbraun; Schwarz, Rot und etwas Gelb geben Gelbbraun. Blau und Gelb geben Grün, welches man durch Zusatz von Schwarz oder auch Rot wieder abweichend färben kann. Blau und Rot (besonders Kobaltblau und Karmin) erzeugen Violett. Um Grau zu erhalten, verdünnt man Schwarz mit Wasser; durch Zusätze von etwas Rot, Gelb oder Blau kann man das Grau nach Bedürfnis wiederum verändern. Will man größere Flächen gleichmäßig anstreichen, so befeuchtet man dieselben zunächst mit Wasser, das aber keine Tümpel darauf bilden darf. Die Ränder der Farbenstriche überfärbt man mit dem feuchten Wasserpinsel und verwäscht sie dadurch. Auf dieselbe Weise kann man auch verschiedene Farben allmählich ineinander übergehen lassen.

529. **Besondere Vorlagen.** Will man Bilder anmalen, die mit Buchdruckerschwärze gedruckt sind, so mischt man der Farbe ein klein wenig gepulverte Ochsengalle bei, die in jeder Apotheke käuflich zu haben ist. Durch





Knabenspielbuch. 9. Aufl. Leipzig: Verlag von Otto Spamer.

Zirkelübung und Ausmalen.

1. Rankenwerk. 2. Deutscher Reichsadler. 3. u. 4. Eichenlaub. 5. Mittelalterliches Motiv.

Gummi arabikum oder in Ermangelung dessen auch schon mit frischem Eiweiß kann man die Bilder lackieren und den Farben dadurch ein glänzend lebhafteres Ansehen verleihen.

Von den Figuren der beigefügten Tafel werden die Umrisse auf Pauspapier durchgezeichnet und von diesem auf gut geleimtes Papier übertragen; außer Schwarz und Weiß sind bei dem Ausmalen derselben angewendet: Bordeauxlack (rot), Indischgelb, Indischrot und Grün (Emerande).

530. Schablonen. Diese Art zu malen, auch orientalische Malerei genannt, ist mit Vorteil anzuwenden, wenn eine und dieselbe Figur vielfach gemacht werden soll. Man schneide die Figur aus steifem, mit Firnis getränktem Papier aus. Die Schnittränder müssen ganz scharf, ohne Fasern sein. Mat hat auch Schablonen aus dünnen Metallblättchen. Zum Malen durch solche Schablonen, die auf weißes Papier aufgelegt und mit der linken Hand festgehalten werden, bedient man sich alter Tuschpinsel, die man mit der Schere stumpf abschneidet, so daß sie eine gerade Fläche statt eine Spitze bilden. Die Farbe muß dicklich angerieben sein; entweder wählt man sogenannte Honigfarben oder setzt den mit Wasser angeriebenen Tuschfarben eine Kleinigkeit Mohnöl zu, um das rasche Eintrocknen zu verhüten. Bei dieser Art Malerei lassen sich mehrere Farben auch leicht in reizender Weise ineinander verreiben, ohne sich zu vermischen.

531. Moosbilder anzufertigen gewährt eine sehr dankbare Unterhaltung. Der Hintergrund eines solchen Bildes wird mit Tuschfarbe gemalt, den Vordergrund setzt man aus Moos, kleinen Flechten, Holz- und Rindenstückchen zusammen. So kann man z. B. eine Einsiedelei ganz leicht herstellen. Man malt zuerst den Himmel, dann Felsen und legt aus Rindenstückchen und dünnen Zweiglein die kleine Kapelle des Einsiedlers darauf. Auf dem Felsen und an dessen Seiten läßt man feine Moose hervorsprossen. Man befestigt sie mit Gummi arabikum oder etwas Stärke. Rings um das Bild bringt man einen Rahmen von Holz oder steifer Pappe an, etwa 2 cm oder darüber breit. An die Seitenwände werden Rindenstückchen und Zweige angelehnt, die man mit Moos ausputzt. Der Fußboden wird mit Gummi oder Leim bestrichen. Sand und kleine Steinchen sowie ganz feine Moose werden als Rasen und größere als Gesträuche darauf befestigt. Den Einsiedler kann man entweder aus Papier ausschneiden und dazu stellen, oder man benutzt ein Figürchen vom Drechsler, das man entsprechend anputzt. Neben seiner Hütte kann ein Feuer brennen. Einige zarte Zweige stellen das Brennholz dar, zugespitzte Stückchen rotes Flittergold die Flammen, und ein wenig feingezupfte Watte erscheint täuschend als Rauch.

Da die Moose allmählich ausbleichen, wenn sie längere Zeit dem Lichte ausgesetzt sind, so färbt man sie auch. Man reinigt sie von fremden Pflanzen, Erde u. dergl. In etwas Wasser bringt man Pikrinsäure und Indigokarmin zum Kochen (auf 2 l Wasser 35 g Pikrinsäure), und hält dann die Moose in einem Siebe oder Läppchen eine Minute lang hinein. Je mehr Indigokarmin man zusetzt, desto dunkler erscheint das Grün.

9. Formen und Modellieren.

532. Bildformen. Von Steinen lassen sich Gips (Marienglas), Speckstein und Alabaster gut zu zierlichen Sachen schnitzen. Kreide läßt sich zwar sehr leicht bearbeiten, bröckelt aber ebenso leicht ab und ist sehr spröde. Die bequemste Weise, Figuren zu formen, bieten Wachs und Thon. Dem ersteren setzt man, wenn es geschmolzen ist, etwas Baumöl oder Talg zu; es wird dadurch geschmeidiger und läßt sich ebenso leicht zu Menschen- und Tiergestalten im kleinen ausarbeiten, wie es sich zur Reliefkarte eines Landes benutzen läßt. Holzstäbchen oder Knochenstückchen, die man etwas befeuchtet, vertreten die Stelle der Meißel. Will man in Thon modellieren, so setzt man demselben etwas Glycerin zu, schneidet ihn mit dem Messer oder einem Drahte mehrere Male nach verschiedenen Richtungen hin zu dünnen Blättern, um alle Steinchen und sonstige harte Teile entfernen zu können, und bearbeitet ihn ebenfalls mit Hölzchen. Er darf weder zu naß noch zu trocken sein; will man ihn aufbewahren, um nach einiger Zeit mit der Arbeit fortfahren zu können, so schlägt man ein angefeuchtetes Tuch darüber und legt ihn in den Keller. Der beste Thon ist „Plastelina", weil er immer weich bleibt.

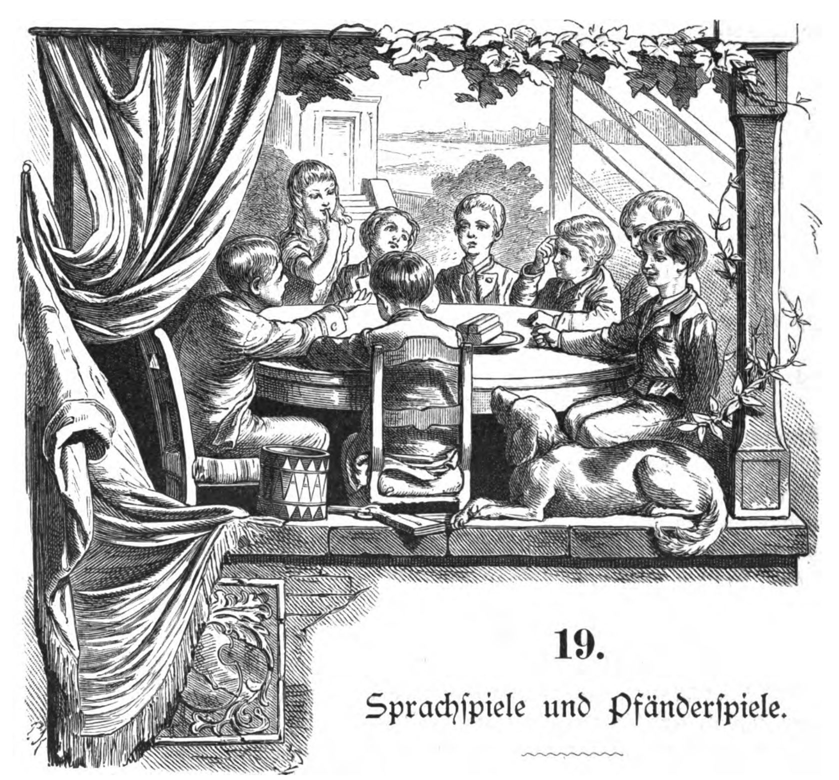
533. Gießformen. Zum Bereiten von Formen, die zum Guß dienen sollen, bedient man sich am liebsten des Gipspulvers. Es wird ein kleines Kästchen aus vier Brettstückchen oder Pappe gebildet, die man zusammenbindet und auf eine glatte Unterlage stellt. Auf die Mitte des Bodens legt man den abzuformenden Gegenstand, etwa eine Münze. Das Gipspulver wird mit Wasser angerührt, so daß es Sahnendicke hat, und dann in das Kästchen gegossen. Es erstarrt nach einiger Zeit, und sobald es völlig trocken ist, nimmt man den Rahmen und die Münze weg. Letztere hat im Gips alle Feinheiten abgedrückt, die sie besitzt, nur daß alles vertieft ist, was dort erhaben war. Man bestreicht die trockene Gipsform ein paarmal mit einer starken Seifenlösung und kann dann in der vertieften Form einen Gipsabguß machen, der dem Modell wieder gleicht.

534. Das Gießen. Sollen beide Seiten eines Dinges zusammen abgeformt werden, um letzteres etwa in Blei nachzugießen, so legt man das Modell, z. B. den aus Wachs gearbeiteten Soldaten, wiederum in die Form; nachdem dieselbe mit Seifenwasser getränkt worden war und dies eingetrocknet ist, bindet man den Holz- oder Pappenrand so, daß der Soldat auf der Mitte liegt und macht den Gipsabguß auch auf die andre Seite. Ist die zweite Hälfte gleichfalls getrocknet, so nimmt man sie ab, schneidet in beide Hälften eine kleine Rinne, um das im eisernen Löffel geschmolzene Blei eingießen zu können, bindet beide Hälften zusammen, daß sie sich nicht verrücken und festschließen, und gießt dann vorsichtig das Blei ein.

Man darf nicht etwa die Gipsform mit der Hand halten wollen, denn gar zu leicht könnte geschmolzenes Blei überlaufen und eine schlimme Verbrennung zur Folge haben. Um das Verrücken beider Formenhälften zu verhüten, schneidet man auch wohl in den Rand der erstgefertigten Formenhälfte Kerben, zu denen sich dann beim Gießen der zweiten Hälfte die genau eingreifenden Zähne bilden.


Denkspiele und Geistesübungen.

Gemäß der allgemeinen Erfahrung, daß alle Denkthätigkeit und Geistes-übung hauptsächlich in den Sprachen und in den mathematischen Gebieten sich bewegt, lassen die Denkspiele sich zunächst in Sprachspiele sowie in Zahlen- und Formenspiele scheiden. Außerdem gibt es noch eine besondere Zahl Verstandes-spiele, welche auf Grund bestimmten Gerätes, insbesondere eines zweckentsprechend vorgerichteten Planes oder Brettes, mit Marken, Steinen oder Figuren gespielt werden; sie erfordern bald ausschließlich, bald vorwiegend, bald nur im gewissen Grade die Anwendung folgerechter Denkthätigkeit. An alle drei genannte Spiel-gebiete lassen sich endlich eine Reihe Aufgaben, beziehentlich Denkübungen knüpfen, die den Verstand zu schärfen und zu erproben vermögen und deshalb als Schluß-abschnitt unter einer besonderen Überschrift zusammengefaßt werden.



19.

Sprachspiele und Pfänderspiele.

Zur Weckung und Schärfung verschiedener Geistesvermögen bestimmt, tragen die Sprachspiele, welche in der Hauptsache auf Sprachgewandtheit, sei es in Wortbildung, Satzbildung u. s. w. hinauslaufen, wesentlich dazu bei, nicht nur die Aufmerksamkeit zu spannen und zu üben, das Gedächtnis zu kräftigen, sondern auch das Urteil und die Vergleichungskraft zu fördern. Irrtümer und Versehen, welche bei Bethätigung dieser Gewandtheit in den Spielen vorfallen, werden in der Regel durch Pfandgeben geahndet, weshalb die Mehrzahl dieser Spiele auch den Namen Pfänderspiele führt. In ihrer weiteren Ausbildung können übrigens die Pfänderspiele insofern als Geistesübung gelten, als sie neben der Aufmerksamkeit die Geistesgegenwart und die Willenskraft zu stärken im stande sind.

1. Merkspiele.

Zur Einführung dieser Spiele, deren Spitzpunkt in stetigem Aufmerken gipfelt, möge ein beliebtes Pfänderspiel dienen, bei welchem sich scharfe sinnliche Wahrnehmung mit genau bemessener Willensausführung verbindet. Es folgen dann Spiele, in denen gespannte Aufmerksamkeit mit Gedächtnis oder mit genauer Abhebung und Unterscheidung sich paart, um gewisse

Vorschriften oder Stichworte im Sinne festzuhalten und durch rechtzeitige Spielhandlungen zur Geltung zu bringen.

535. **Tellerdrehen.** Die Gesellschaft schließt sich im Kreise um einen Mitspieler, welcher einen Holzteller auf die hohe Kante stellt und durch raschen Umschwung in Drehung versetzt. Zugleich ruft er den Namen eines Mitspielers, welchem dann die Aufgabe zufällt, rasch den Teller zu erhaschen, ehe er glatt zu Boden gefallen ist. Wer gegen den rechtzeitigen Aufruf fehlt oder den Teller zu spät erfaßt, zahlt ein Pfand. Die Mitspieler können sich bei diesem wie andern ähnlichen Spielen bestimmte Namen, z. B. eines Tieres, einer Blume u. s. w., beilegen, wodurch neben der Aufmerksamkeit auch zugleich das Gedächtnis in Anspruch genommen wird.

In vorwiegendem Maße kommt das Gedächtnis nebst der Aufmerksamkeit bei den nächstfolgenden Spielen zur Geltung.

536. **Der Schlüssel zum königlichen Garten.** Einer der im Kreise sitzenden Spieler übergibt seinem Nachbar zur Linken einen Schlüssel und spricht den ersten Satz: „Ich verkaufe dir den Schlüssel zum königlichen Garten“, der ringsum unter Weiterreichen des Schlüssels möglichst schnell nachgesprochen wird. Ist die Reihe durch, so kommt der folgende Satz daran: „Ich verkaufe dir die Schnur, die an dem Schlüssel zu dem königlichen Garten hängt.“ Und so fort nach Wunsch und Lust der Spielenden, etwa:

„Ich verkaufe dir die Ratte, welche die Schnur an dem Schlüssel zu dem königlichen Garten abgenagt hat.“ — „Ich verkaufe dir die Katze, von welcher die Ratte gefressen ward, welche die Schnur an dem Schlüssel zu dem königlichen Garten abgenagt hat.“ — „Ich verkaufe dir den Hund, der die Katze totgebissen, von welcher die Ratte gefressen ward, welche die Schnur an dem Schlüssel zu dem königlichen Garten abgenagt hat.“

Wer den Satz nicht sogleich zu sagen vermag oder im Sprechen fehlt, verfällt einer Pfandstrafe. — Ganz gerade so werden die folgenden Spieltexte ausgeführt.

537. **Der Obstmarkt.** Die Spielenden setzen sich um einen Tisch. Einer, welcher das Spiel leitet, fragt die übrigen nach der Reihe: „Welches Obst willst du auf dem Markte verkaufen?“ — Da nennt der eine: „Kirschen“, der andre „Nüsse“ oder „Birnen“. Jeder muß aufpassen und im Gedächtnis behalten, was sein Nachbar zu verkaufen hat. Wenn alle gewählt haben, so fängt der erste an und sagt z. B.: „Kirschen, Kirschen hab' ich feil, mein Nachbar hat Nüsse feil.“ Darauf fährt der folgende fort: „Nüsse, Nüsse hab' ich feil, mein Nachbar hat Birnen feil.“ So geht es die ganze Reihe herum. Wer nicht gleich anfangen kann, oder nicht mehr weiß, was der Nachbar gesagt hat, muß ein Pfand geben.

538. **Tierkonzert.** Ein Spieler wird Löwe, der zweite Schaf, der dritte Uhu, der vierte Katze ꝛc. Einer davon ruft den Kamerad „Esel!“ und dieser antwortet „Ja! und ruft sofort den Ochsen, der „Muh!“ erwidert und den Finken nennt. So geht das Aufrufen und Antworten rasch fort, bis einer einen Tiernamen nennt, zu dem gar kein Tier vorhanden



ist oder beim Antworten sich versieht. Bei jedem solchen Fehler wird ein Pfand gezahlt.

539. **Taube und Stumme.** Einer um den andern im Kreise der Spielenden ist ein Tauber, der aber sprechen kann; die Zwischensitzenden sind Stumme, die aber hören können. Die Tauben sprechen nun in beliebiger Weise auf die Stummen ein; letztere verstehen sie, können aber nur durch Pantomimen antworten. Wer hierbei aus seiner Rolle fällt, also ein Tauber, der auf eine an ihn gerichtete Frage antwortet, oder ein Stummer, welcher spricht, verfällt in Pfandstrafe.

540. **Wer das nicht kann, der kann nicht viel.** Einer der Mitspielenden faßt einen Löffel und klopft damit bei jeder Silbe auf den Tisch, indem er spricht: „Lirum, larum Löffelstiel, wer das nicht kann, der kann nicht viel!" Er übergibt dann den Löffel dem Nachbar, führt dabei aber irgend ein Manöver aus, das von letzterem, wenn er nicht schon um den Sachverhalt weiß, als unwesentlich übersehen wird. So gibt er etwa den Löffel mit der linken Hand weiter, hält ihn zwischen zwei bestimmten Fingern, die gewölbte Seite nach oben ꝛc. Macht es der andre nicht auch so, so wird er ausgelacht und entweder zur Pfandstrafe verurteilt, oder er muß es noch einmal machen. Es kommt also bei diesem Spiele auf sorgfältige Beobachtung an.

541. **Ich fische in unsres Herrn Teich.** Die Mitspieler halten ein Tuch fest; der Sprecher sagt: Ich fische in unsres Herrn Teich für die Armen wie für die Reichen. Wenn ich sage: „Haltet fest!", so laßt los; und wenn ich sage: „Laßt los!", so haltet fest. Dann spricht er in schneller Abwechselung und die übrigen müssen, bei Strafe eines Pfandes, jedesmal das Entgegengesetzte thun.

542. **Mufti — comme-ça!** Alle stehen im Kreise bis auf einen, der in die Mitte tritt und verschiedenartige Gebärden macht. Ruft er dabei „Mufti!" so bleiben alle unbeweglich; ruft er dagegen „Comme-ça!" so ahmt ihm jeder nach. In England heißt das Spiel „Simon sagt's". Der Vorspieler spricht dabei und befiehlt, was gethan werden soll, während er es selbst auch ausführt. Hat er dies eine Zeitlang wiederholt, so thut er mitten inne etwas ganz andres, als er befiehlt, und jeder ist verpflichtet, sich nur nach seinen Worten zu richten, aber nicht nach seinen Thaten. Befiehlt er z. B., daß alle Hände hoch gehalten werden sollen, senkt aber die seinen, so müssen alle dann auch die Hände heben. Wer sich beirren läßt, hat ein Pfand zu zahlen.

543. **Alles, was Federn hat, fliegt hoch!** Alle sitzen um den Tisch oder stehen im Kreise. Einer ruft aus, die übrigen heben bei dem Namen eines jeden Tieres, das fliegen kann, die Hände in die Höhe, z. B.:

Alles, was Federn hat, fliegt hoch! Tauben fliegen,
Enten fliegen, Ziegel fliegen!

Wer bei „Ziegel fliegen" die Hand erhebt, hat ein Pfand zu geben.

544. **Mit Gunst, Herr Hans!** Der „Herr Hans", der einen Spaß vertragen kann, setzt sich auf einen Stuhl und wird entsprechend aufgeputzt. Der eine setzt ihm etwa eine Nachtmütze auf, der andre bindet ihm eine

Schürze vor, der dritte gibt ihm einen Besen in die Hand ꝛc. Ein pfiffiger Kamerad macht den Vormund des „Herrn Hans“ und achtet zugleich auf dessen Rechte. Er beantwortet die Fragen, welche an Hans gestellt werden, in dessen Namen. Jede Frage und jede darauf folgende Antwort muß mit den Worten beginnen: „Mit Gunst!“ und auch mit denselben Worten schließen. So z. B. fragt einer: „Mit Gunst, Herr Hans, ist es erlaubt, zu Herrn Hans zu gehen? Mit Gunst!“ Der Vormund antwortet: „Mit Gunst, vier Schritte, mit Gunst!“ Die Zahl wird beliebig gewählt; man darf aber nicht mehr Schritte machen, als erlaubt wurden. Frage: „Mit Gunst, Herr Hans, ist mir's erlaubt, dem Herrn Hans eine Ehre anzuthun? Mit Gunst!“ — Erhält er die Erlaubnis, so setzt er den Hans in irgend eine lächerliche Stellung, die er auch beibehalten muß ꝛc. Überschreitet einer der Frager die Erlaubnis auch nur um weniges, oder läßt er das „Mit Gunst!“ weg, so erlegt er ein Pfand und wird selbst „Herr Hans“.

545. Fischen. Jeder der Mitspielenden nimmt als Stichwort den Namen eines Fisches an. Einer ist der Fischer und beginnt so:

Ich fisch', ich fisch' in meines Herrn Teich,
Ich hab' den ganzen Abend gefischt
Und noch nichts gefangen als —

Damit nennt er einen Fisch, z. B. „Hecht!“ Derjenige, welcher den Namen des Hechtes trägt, muß antworten: „Hecht, mein Fisch!“ sonst hat er ein Pfand verbrochen. — Zwischen Fischer und Hecht beginnt nun eine Unterredung, bis der Fischer unversehens den Namen eines andern Fisches nennt, worauf dieser, bei Strafe, aufpassen und antworten muß, und so geht es weiter fort.

546. Die vier Elemente. Ein Taschentuch, lose zusammengeballt, wird einem der Mitspielenden, die im Kreise sitzen, auf den Schoß geworfen und gleichzeitig dabei eines der Elemente genannt. Der Getroffene antwortet sofort mit dem Namen eines Tieres, welches in jenem genannten Elemente (Feuer, Wasser, Luft oder Erde) lebt. So rasch wie möglich wirft er das Tuch einem andern zu und nennt wiederum ein Element. Wer irrtümlicherweise ein Tier nennt, das nicht in dem genannten Elemente lebt, oder wer dem folgenden etwa Feuer als Element zuruft, gibt ein Pfand.

547. Stichzahl. Jeder wählt eine Zahl von 0 bis 9 und bei noch mehr Mitspielern dann wiederum von 0 ab. Einer macht den Rechenmeister und bringt in einem Vortrage möglichst viel Zahlen an. Sobald er eine Zahl nennt, die bei einem der Mitspieler vertreten ist, muß dieser aufstehen und eine Verbeugung machen. Beim Nennen einer zweizifferigen Zahl stehen natürlich beide auf, z. B. bei 24 die Vertreter 2 und 4. Bei großen runden Zahlen, wie 100, 1000 u. s. w., erhebt sich der ganze Kreis. — Beispiel: Es war im Jahre 1870, als König Wilhelm zu Ems den zudringlichen französischen Gesandten Benedetti am 13. Juli morgens früh 10 Uhr verabschiedete. Wenige Tage darauf, am 19. Juli, traf die Kriegserklärung Napoleons in Berlin ein. Am 31. Juli ging der König zur Armee und erließ aus Mainz, am 2. August, einen Armeebefehl. Schon

am 4. August konnte er den ersten Sieg, bei Weißenburg, in die Heimat melden u. s. w.

548. Burr! Einer der Mitspielenden fängt bei 1 an laut zu zählen; der folgende zählt 2 ꝛc. Nun darf man aber die Zahl 7 und die Zahlen, die ein Vielfaches von 7 sind, niemals aussprechen. Wer eine solche Zahl anzugeben hätte, sagt dafür: „Burr!“ Wer fehlt, muß ein Pfand geben und aufs neue bei 1 anfangen. Die Zahlen, für welche man „Burr!“ zu sagen hat, sind: 7, 14, 21, 28, 35, 42 ꝛc. Will man das Spiel etwas erschweren, so sagt man auch „Burr!“ noch für alle Zahlen, in welchen eine 7 überhaupt vorkommt, z. B. 17, 27, 37, 47 ꝛc.

2. Ratespiele, Fragespiele, Antwortspiele.

Es handelt sich hier darum, daß ein Spieler bestimmte Worte oder Gegenstände, welche die übrigen ohne sein Vorwissen bestimmt haben, entweder aus Beschreibung oder mit Hilfe gestellter Fragen und deren Antworten herausbringt. Außerdem kommt es darauf an, daß auf gewisse Fragen die Antworten nach einer gegebenen Vorschrift eingerichtet oder daß nach einer Bestimmung, sei es mit oder ohne Reim, passende Sätze gebildet werden, welche das Urteil und die Vergleichskraft schärfen.

549. Die Losung. Als Stichwort oder Parole wird hier ein Wort bestimmt, welches zu mehrdeutigen und widersprechenden Aussagen Anlaß bietet, z. B. der Mond. Aussagen: Das Ding ist veränderlich. — Es kehrt regelmäßig wieder. Ferner: Es ist dutzendweise vorhanden, geht aber immer allein. Dennoch ist es der ständige Begleiter eines andern. Dem einen gefällt es voll, dem andern halb. Ein andres Beispiel: Strahl. Das Ding wärmt (Sonnenstrahl). Es erfrischt und kühlt (Wasserstrahl). Es ruht im Mittelpunkt, und es bewegt sich im Kreise.

550. Der Steckbrief. Statt einer Sache wird hier eine Person gewählt und in verschiedenen Eigenschaften geschildert. Da hierbei jeder Mitspieler seine eigenartige Anschauung über das Wesen der fraglichen Person vorbringt, so können sehr drollige Widersprüche entstehen.

551. Drei verschiedene Fragen. Jeder wählt in Gedanken nacheinander einen Gegenstand und sagt dann zum Nachbar: „Ich sehe etwas, was du nicht siehst.“ Der Angeredete stellt hierauf die drei Fragen: Wie sieht das Ding aus? — Wer verfertigt es? — Welchem Zwecke dient es? z. B. Kronleuchter. Die Antworten können lauten: Golden, glänzend, bronzefarben; — der Schlosser, Glasfabrikant; — zur Beleuchtung.

552. Wie, Wo, Warum? Die Gesellschaft bestimmt ein Wort von mehrfacher Bedeutung. Ein Mitspieler, der während dieser Wahl sich außerhalb des Zimmers befand, wird hereingerufen, um der Reihe nach an jeden Mitspieler zuerst die Frage: Wie liebst du es? hiernach: Wo liebst du es? endlich: Warum liebst du es? zu richten. Es steht den Spielern frei, bei jeder der drei Fragen das Wort in andrer Bedeutung aufzufassen und hiernach ihre Antwort einzurichten. Als Beispiel diene das Wort „Reif“ und

die Gesellschaft bestehe aus sechs Mitgliedern, von denen das eine (F) fragt und fünf (A bis E) zu antworten haben.

Spieler.	I. Wie?	II. Wo?	III. Warum?	Bedeutungen:
A	leicht u. bunt	am Stab (gefangen)	man kann ihn schicken, wohin man will.	Fangreif
B	festschließend	im Zirkus	schützt des Vaters Liebling (Wein im Faß).	Faßreif
C	aus Gummi	auf der Landstraße	regt zu freier Bewegung an.	Radreif
D	matt	an der Uhrkette	als Sinnbild der Ewigkeit.	Ring
E	silbern	am Baume	als Zierde der Bäume.	Frost

Für das wirkliche Spiel empfiehlt es sich nun, daß die Antwortenden in bunter Reihenfolge die einzelnen Merkmale angeben, z. B. daß B unter I die eigne Antwort, unter II die Antwort bei D u. s. w. vorbringt.

553. Sätzeraten. In der Regel wird als zu ratender Satz ein Sprichwort gewählt. Es kann aber auch der Ausspruch eines Schriftstellers Redners, ein Bibelvers u. s. w. bestimmt werden. Angemessen ist es, den Satz aus so viel Worten zu wählen, als Personen außer dem Ratenden mitspielen. Der fragliche Satz wird natürlich während Entfernung des Fragers aus dem Zimmer vereinbart, und jeder Mitspieler erhält nach der Reihenfolge ein Wort daraus zugewiesen. Der wieder eingetretene Frager kann nun beliebige Fragen an jeden der Reihe nach richten, und es ist Aufgabe der Mitspieler, in ihren Antwortssätzen das ihnen je zugewiesene Wort einzuflechten. Dies muß auf mehr oder weniger geschickte Weise geschehen, um den Frager womöglich irre zu führen.

Spieler.	Sprichwort.	Beliebige Fragen.	Antworten.
A	Was	Wovon hast du heute Nacht geträumt?	Alles, was ich davon noch weiß, ist so gut wie nichts.
B	lange	Wie hat dir heute Mittag das Essen geschmeckt?	So gut wie noch lange nicht.
C	währt	Werden eure nächsten Ferien bald beginnen?	Es währt noch immer drei Wochen, bis die Schule geschlossen wird.
D	wird	Hast du für morgen schon alle Schularbeiten fertig?	Ich denke, es wird kaum etwas daran fehlen.
E	gut.	Mit welcher Sorte Stahlfedern schreibst du am liebsten?	Mir sind sie alle recht und gut, wenn sie nur nicht schmieren.



554. Wörtersuchen. An das Erraten von einzelnen Wörtern oder Sätzen (Spiel Nr. 549—553) schließt sich das Aufsuchen von Wörtern und Sätzen sowie die Bildung von Sätzen nach bestimmten Vorschriften oder auch gestellten Fragen. Zu den einfachsten Spielen solcher Art gehört das Aufsuchen von Wörtern, die aus einer bestimmten Anzahl Buchstaben oder Buchstabengruppen bestehen. Zu den Wörtern mit zwei Buchstaben gehört z. B.: Ei; zu Wörtern, aus drei Buchstaben bestehend, von denen zwei doppelt vorhanden sind, gehören: Aal, Aar, Aas, Ehe, Uhu; zu Wörtern mit vier Buchstaben, deren je zwei paarweise vorkommen: Papa, Mama, Elle, Esse, Anna, Otto. Sehr schwierig sind Wörter aus fünf Buchstaben zu finden, mit drei gleichen und zwei andern gleichen Buchstaben. Hierzu zählt das Wort Memme.

Bei Wörtern von vielen, z. B. zehn, Buchstaben handelt es sich um die Aufgabe, solche zu finden, in denen kein Buchstabe doppelt oder mehrfach vorhanden ist, z. B. Grubenlicht, Zauberstück 2c.

Hierher gehört auch die Bildung zusammengesetzter Wörter, welche zu folgendem Spiele führt. Der eine wirft einen Plumpsack irgend einem Mitspieler zu und spricht dabei ein einfaches Wort aus, z. B. Tisch. Der Angeworfene fügt sofort ein passendes Wort hinzu, z. B. Tuch, und wirft einem dritten den Plumpsack zu. Dieser fügt das Wort Saum an, so daß jetzt das Wort lautet: Tischtuchsaum. Wer nicht weiter anfügen kann oder falsch anfügt, hat ein Pfand zu geben.

555. Antwortspiel ohne Ja und Nein. Der zum Frager bestimmte Mitspieler stellt an jeden eine bestimmte Frage, auf welche die einfache Antwort „Ja" oder „Nein" naheliegt. Der Gefragte hat aber, wenn er aus Versehen das Wort Ja oder Nein gebraucht, ein Pfand zu geben. Beispiel von Fragen und Antworten: 1) Liebst du die Wahrheit? — Ein schlechter Kerl, wer sie nicht liebt. 2) Ißt du gern Obst? — Ich danke für Obst und Südfrüchte. 3) Spielst du gern das Ja- und Nein-Spiel? — Es kommt darauf an, wie gefragt wird.

556. Antwortspiel mit Ja und Nein. Der Frager soll ein Wort, welches die Gesellschaft, nachdem er während der Beratung aus dem Zimmer getreten, bestimmt hat, mit Hilfe beliebiger Fragen erraten. Die Mitspieler dürfen nur mit Ja oder Nein antworten. Beispiel: Es sei das Wort „Buch" gewählt. Der Frager begrenzt zunächst durch seine Fragen den Begriffskreis, in welchen das Wort fällt, und fragt: Gehört es zum Tierreich? Antwort: Nein. — Gehört es zum Pflanzenreich? Hier könnte unter Umständen der Antwortende Ja sagen, weil das Buch zum Teil aus Papier besteht, das von Pflanzenfaserstoff herrührt. Dies ist jedoch nicht sicher und trifft auch nicht das Ganze, daher muß der Antwortende Nein sagen. Thut er es nicht, so hat er später ein Pfand zu geben. Auf die weitere Frage, ob das Wort zum Mineralreich gehöre, muß hier ebenfalls, obschon ein Buch mit wirklichem Gold verziert sein kann, doch Nein geantwortet werden. Nun kann der Frager fragen: Ist es eine Person, oder eine Geisteseigenschaft, oder eine Ware? Letztere Frage muß hier mit Ja

beantwortet werden. Stellt der Fragende seine Frage so, daß ein Ja oder Nein unmöglich ist, z. B.: Aus welchen Stoffen besteht der Gegenstand? so hat er selbst ein Pfand zu geben. Dagegen kann er z. B. fragen: Besteht der Gegenstand, hier die Ware, aus verschiedenen Stoffen? Antwort: Ja (z. B. Papier, Druckerschwärze, Leinwand u. s. w.). So gehen die Fragen weiter, bis schließlich bei irgend einem aus der Gesellschaft der Frager auf das Richtige kommt. Die Runde mit seinen Fragen darf er dreimal machen.

557. Kein Fremdwort. Es handelt sich hier darum, auf beliebige Fragen solche Antwortsätze zu bilden, in denen jedes Fremdwort vermieden ist. Wer sich in seiner Antwort eines Fremdwortes bedient, muß zur Strafe ein Glas Wasser trinken oder ein Pfand geben. Einer fragt z. B.: „Woher hast du heute die neue Marke für deine Briefmarken-Sammlung genommen?“ Antwortet nun der Gefragte. „Von einem Kouvert aus England“ — anstatt „von einem Briefumschlag“ — so muß er trinken oder ein Pfand geben.

558. Drei Worte und ein Satz. Jeder wählt oder erhält drei Worte, welche mit einem bestimmten oder mit seines Namens Anfangsbuchstaben beginnen, und hat nun aus den drei Worten einen Satz zu bilden. Beispiele: Adolf hat Arm, Arbeit, Aufmerksamkeit. Er bildet den Satz: Der Arm führt jede Arbeit gut aus, wenn Aufmerksamkeit ihn leitet. — Bernhard hat Buch, Bild, Beil: Was ein Beil ohne Stiel, ist das Buch ohne Bild.

559. Geschichtserzählung mit Wörterrezept. Aus einer Anzahl bestimmter und möglichst verschiedenartiger Wörter soll eine Erzählung gefertigt werden, welche jene Wörter in der gegebenen Reihenfolge enthält. Es seien z. B. folgende Wörter bestimmt: Heute — Eisenbahn — Familie — Herr — Amerika — Gummi — Schere — Neger — Schule — Säbel. Hieraus bildet der Löser z. B. folgende Zusammenstellung von Sätzen: Als ich heute früh nach dem Bahnhof ging, um mir die Eisenbahn anzusehen, traf ich eine bekannte Familie, der sich ein fremder Herr aus Amerika zugesellt hatte. Er trug einen Mantel aus Gummi und zog gerade eine Schere aus der Tasche, als ein Neger auf ihn zukam, den er noch von der Schule her kannte. Dieser hatte einen Säbel bei sich u. s. w.

560. Mein Nachbar gefällt mir. Jeder bekommt einen Buchstaben, z. B. A, F, L u. s. w., oder wählt den Anfangsbuchstaben seines Namens. Er hat nun seinem Nachbar zu erklären, warum, wo und wann letzterer ihm gefalle. Das Stichwort muß in allen drei Fällen mit dem vom Nachbar gewählten Anfangsbuchstaben beginnen. Beispiel: Der Anfangsbuchstabe ist B, so kann die Aussage lauten: Er gefällt mir, weil er bedächtig ist; er gefällt mir im Bade; er gefällt mir, wenn er Ball spielt.

561. Hauptwörter mit gleichen Anfangsbuchstaben. Auf beliebig gestellte Fragen werden solche Antwortsätze gebildet, deren Hauptwort mit demselben Buchstaben beginnt, welchen das entsprechende Hauptwort in der Frage als Anfangsbuchstaben hat; z. B. Frage: Wenn ich ein Elefant wäre, wozu würdest du mich gebrauchen? Antwort: Zu einem Erholungsritt. — Wenn



ich ein Spulwurm wäre, was würdest du mit mir machen? — Dich in Spiritus setzen.

562. **Antworten mit Hauptwörtern desselben Buchstabens.** Zunächst wird der Buchstabe bestimmt. Dann stellt der Frager eine beliebige Frage. Als schwierigster Buchstabe mag das Q gelten. Es wird z. B. die Frage gestellt: Gehst du gern spazieren? Die Antwort kann lauten: Es ist mir eine Qual, wenn ich nicht täglich bis zur Quelle gehen kann u. s. w.

563. **Wunsch und Ablehnung.** Jeder wählt eine geschichtliche Person, mit welcher er gleichen Vornamen hat, und gibt dann sein Urteil darüber, welches Geschick der gewählten Person er teilen und welches er nicht teilen möchte. Beispiele: Julius wählt Julius Cäsar: Ich möchte schon zu solcher Höhe und Herrschaft gelangen, wie Cäsar, aber nicht gleich ihm durch Meuchelmord enden. — Karl wählt Karl den Großen: Wohl möchte ich wie er über alle Feinde triumphieren, aber nicht so viel Arbeit und Sorge haben. — Theodor wählt Theodor Körner: Ich liebe gleich ihm mein Vaterland, wenn ich auch nicht so sehr jung sterben möchte.

564. **Gleich und Ungleich.** Jeder wählt oder erhält den Namen einer Person und bei einer nächsten Spielrunde auch den Namen einer Sache. Es hat dann zwischen den Personen oder Gegenständen, welche seine beiden Nachbarn bekommen haben, eine hervorragende Ähnlichkeit und einen Unterschied womöglich in einen Satz zusammenzufassen. Einfaches Beispiel: B ist an der Reihe, sein Nachbar A hat den Namen Adam, sein Nachbar C den Namen Eva. B sagt nun: Beide sind die ersten Menschen, aber Adam ist ein Mann und Eva eine Frau. — Oder: A hat Tinte, C hat Feder; B sagt: beide sind zum Schreiben unentbehrlich, die eine liefert den Stoff, die andre gibt die Form zur Gedankenfesselung. — Andres Beispiel: A hat Alexander der Große, C hat Kaiser Wilhelm. B sagt nun aus: Beide haben große Reiche geschaffen, der eine durch Eroberungszüge, der andre durch Kriege zur Sicherung des Friedens. Der eine wie sein Reich ging an der eignen Selbstvergöttlichung zu Grunde, der andre erhält sich und sein Reich in Demut und Gottesfurcht. Der eine erreichte die geschichtliche Größe dem Namen nach, der andre die wahre Größe der That nach. — Oder: A hat Berlin, C Leipzig: beide bilden den Mittelpunkt Deutschlands, die eine räumlich, die andre staatlich.

565. **Vergleichspiel.** Jeder bekommt sowohl einen Personennamen, wie einen Sachnamen, und der Nachbar in der Mitte hat zwischen sämtlichen vier die Vergleiche zu ziehen. Beispiel:

A	B	C
Fürst Bismarck.	|	Graf Moltke.
Eisenbahn.	— vergleicht —	Steuerrad.

Aussage: 1) Bismarck und Moltke: Beide haben durch überlegene Führung die Fehler ihrer Gegner mit Erfolg benutzt, der eine mit Hilfe des Schwertes, der andre durch Rede und Schrift. 2) Eisenbahn und Steuerrad: Beide erfordern zu ihrem Betriebe große Vorsicht. Die Eisenbahn vermittelt den Landverkehr, das Steuerrad sichert den Seeverkehr.

3) Bismarck und Steuerrad: Beide haben eine eiserne Natur und steuern durch Sturm und Wogen, der eine das Deutsche Reich, das andre ein Seeschiff. 4) Moltke und Eisenbahn: Beide führen große Massen schnell zum Ziele, der eine Heeresmassen durch seinen Geist, die andre Güter auf ihrem Rücken.

566. **Reimfortsetzung.** Der eine Spieler (A) beginnt durch Aussprechen einer Reimzeile, worauf die andern der Reihe nach eine Zeile mit gleichem Reim erwidern müssen, ohne jedoch ein schon gesagtes Reimwort zu wiederholen. Beispiel: A: Wird auch dies Spiel wohl sehr behagen? B: Das kann man erst am Ende sagen; C: Nicht alle können's ohne Plagen; D: Wohl mancher möchte dran verzagen, E: müßt' er an dieser Reimkunst nagen. F: Wird nur vom Reim das Wort getragen, G: Dann geht es oft an Kopf und Kragen. H: Von Lust kann man nicht viel hier sagen. — Jetzt hat H, weil er das Reimwort des B wieder gebrauchte, ein Pfand zu geben.

567. **Sachenreime.** Durch Auslosung erhält jeder den Namen eines Tieres, ein andermal den einer Blume u. s. w., und er hat die Aufgabe, auf den Namen einen zweizeiligen gereimten Vers zu machen; z. B.:

Als Gott der Herr die Welt erschaffen,
Da hat er mich gemacht zum Affen.

Von allen Tieren, die Natur erfand,
Bin ich das klügste, ich, der Elefant.

Wartet nur ein kleines Weilchen,
Ich reime gleich darauf als Veilchen.

Daß mir die Blüte nimmer welke,
Dies wünsche ich, die duft'ge Nelke.

568. **Namenreime.** Jeder wählt sich den Namen seines Lieblingshelden, Herrschers oder Feldherrn, Dichters u. s. w. Nachher verkündet jeder als Schlußwort einer Reimzeile seinen erwählten Namen, worauf sofort der Nachbar mit einem entsprechenden Reim erwidern muß. Kann er es nicht, so gibt er ein Pfand, hat aber das Recht, zu verlangen, daß derjenige, welcher das schwierige Reimwort wählte, seinerseits sofort eine Reimzeile hinzufüge, widrigenfalls letzterer ebenfalls bestraft wird.

Beispiel: 1) Ich heiße der Trojanische Hektor! — Darüber wird sich freuen unser Rektor (der Herr Rektor liebt nämlich die klassischen Helden). 2) Ich bin getauft Friedrich von Schiller! — Dann wünsch' ich, du wär'st nur ein stiller (weil er sonst nur schlechte Verse machen würde). 3) Man nennt mich Friedrich den Rotbart! — Als hierauf die entsprechende Reimzeile nicht gefunden ward, hatte glücklicherweise der Knabe Friedrich folgende Reimzeile: Darauf zu reimen ist die Not hart. Er ging also ohne Pfand aus.



Alles, was Federn hat, fliegt hoch (zu Seite 297). Watteblasen (zu Seite 307).
Mit Gunst, Herr Hans (zu Seite 297).
Vater Eberhard (zu Seite 306). Ringleinsuchen (zu Seite 308).

3. Pfänderspiele zur Willenskräftigung.

Die hier einschlagenden Gesellschaftsspiele haben den Zweck, die Teilnehmer in der Selbstbeherrschung und zunächst in der Herrschaft über ihre Nerven zu üben, somit ihren Willen zu kräftigen. In der Regel handelt es sich darum, gewisse Vorgänge, welche auf die Lachmuskeln wirken, unbeirrt vor sich gehen zu lassen und hierbei dem Lachreiz möglichst lange zu widerstehen.

569. Stumme Musik. Jeder Mitspielende wählt sich ein Instrument und macht, ohne einen Laut zu äußern, die dazu passenden Bewegungen, so daß es scheinen muß, als ob er geige, trommle, blase u. s. w. Einer ist zum Kapellmeister ernannt, schlägt den Takt und dirigiert in möglichst komischer Weise. Wenn er die Hand hebt, müssen alle Spieler beginnen und so lange spielen, bis er den Taktstock sinken läßt. Wer lacht oder einen Laut von sich gibt, zahlt ein Pfand.

570. Gib mir eine Erbse. Zwei stehen einander gegenüber, blasen sich ins Gesicht und sprechen abwechselnd:

Gib mir eine Erbse!
Ich habe keine!
Geh' zum Gärtner, hol' dir eine!
Er gibt mir keine!

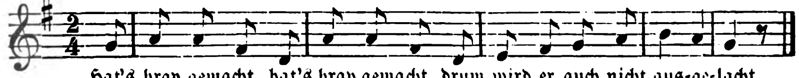
So such' dir eine!
Ich finde keine!
So blas' ich dich!
So wehr' ich mich!

Wer dabei zuerst lacht, muß dem andern eine Bohne oder sonst ein Pfand geben.

571. Vater Eberhard. Die Spielenden tanzen um einen „Vater Eberhard“, der in der Mitte des Kreises steht, und singen:



Dabei treten einzelne an den „Vater Eberhard“ heran und zupfen ihn am Barte. Wer lacht, muß ein Pfand geben und in die Mitte treten. Wer nicht lacht, tritt in den Kreis zurück, wobei gesprochen wird:



572. Gehst in den Wald? Zwei sitzen oder stehen sich gegenüber. Der eine fährt dem andern mit der Hand vor dem Gesichte hin und her, wobei folgendes Gespräch stattfindet:

Gehst in den Wald? „Ja!"
Nimmst auch ein Stückchen Brot mit? „Ja!"
Thu'st auch Salz d'rauf? „Ja!"
Fürchtest den Wolf? —

Behält der Angeredete hierbei die Augen offen, so hat er bewiesen, daß er den Wolf nicht fürchtet: blinzelt er aber, so fürchtet er ihn und gibt ein Pfand.

573. Watteblasen. Die Spielenden sitzen rings um den Tisch; in die Mitte desselben wird ein kleines Flöckchen Watte gelegt und jeder sucht dieses dem andern durch Blasen zuzujagen. Es steigt die Baumwolle nach allen Richtungen hin und her, hebt und senkt sich. Kommt sie endlich einem der matt gewordenen Bläser auf den Leib, so hat dieser verloren und gibt ein Pfand.

4. Gesellschaftsspiele mit Zufallswirkung.

Der gesellige Reiz bei diesen Spielen liegt in der zufälligen Herbeiführung drolliger und erheiternder Vorgänge oder auch Zusammenstellungen.

574. Warum und Weil. Entweder nach links oder nach rechts flüstert jeder seinem Nachbar einen Satz zu, welcher mit Weil anfängt. Der Frager stellt nun beliebige Fragen an die übrigen Spieler, die ein jeder mit dem ihm zugeflüsterten Satze beantworten muß, wodurch zufälliges Zusammentreffen viel Heiterkeit erregt. Beispiele: Frage: Warum liebst du Ciceros Reden? Antwort: Weil ich den Mund nicht halten kann. — Warum turnst du gern? Weil der Magnet das Eisen anzieht. — Warum bist du gestern hinter die Schule gegangen? Weil die Erde um die Sonne läuft.

575. Der Kleine lebt noch. Es wird ein angezündetes und schnell wieder ausgeblasenes Holzreis noch glimmend im Kreise der Gesellschaft herumgegeben, wobei jeder Empfänger, ehe er es weitergibt, sagen muß: „Der Kleine lebt noch!" Derjenige, in dessen Hand der letzte Funken erlischt, muß ein Pfand geben. Dieses Spiel wird anderswo unter dem Namen „Stirbt der Fuchs" geübt; es muß dann jeder Spieler, während er den „Fuchs" in der Hand hat, eine Strophe des nachstehenden Verses sagen:

Stirbt der Fuchs,
So gilt der Balg
Lebt er lang,
So wird er alt.
Lebt er, so lebt er,
Stirbt er, so stirbt er.

Es war dies ursprünglich ein altes dänisches Weihnachtsspiel unter dem Namen: „Laß meines Herrn Vogel nicht sterben!" welches Wort so erklärt wird: ein Edelmann habe einen Vogel bei seinen Bauern zur Verpflegung herumgehen lassen, und der Bauer, in dessen Haus der Vogel starb, habe Strafe zahlen müssen.

576. Fuhrwerksspiel. Dabei heißt es:

Bäuerli, Bäuerli, Katzebäuerli;
Es geht 'ne Frau ins Hühnerhausli,
Liest die besten Hühner aus.
(De Rogge geht vora,
d' Frau muß sie zahl'n,
gang du mit fort, goge diene.)

Der durch diesen Zählspruch Ausgeschlossene entfernt sich, um als Dienstbote einen Platz in der Fremde zu suchen; und nun nehmen die übrigen beliebige Namen von Fuhrwerken an: Kutsche, Fastnachtswagen, Pulverwagen,

Himmelswagen (der „große" Bär) ꝛc. Danach kehrt der Ausgezählte zurück und wird von jedem befragt: „Worauf willst du reiten?" Trifft er das von dem einzelnen genannte Fuhrwerk, so wird er auf dessen Schultern zum Spielziel getragen. Hierauf beginnt man wieder von vorn.

577. Die musizierenden Tiere. Ein Kreis von Spielenden legt sich Tiernamen bei (Katze, Hahn, Nachtigall ꝛc.) Ein einzelner (A), der abseits gestanden, kommt herbei und singt, von den übrigen begleitet:



Darauf fordert A auf: „Die Katze (oder ein sonstiges Tier, das der Herbeikommende im Kreise vorhanden glaubt) läßt sich hören!" Ist der genannte Tiername ausgemacht, so muß der Betreffende die Laute desselben nachahmen („miau, maumau, kikeriki!" ꝛc.) und an Stelle des A beiseite gehen, bis neue Tiernamen verteilt sind. Fehlte er dagegen, so wird er mit Plumpsackschlägen fortgetrieben. Wer lacht und spricht, muß ein Pfand geben, das nachher durch irgend eine kleine Strafe eingelöst wird.

578. Ringleinsuchen.



In Ringeltanzstellung halten die Spielenden mit beiden Händen eine Schnur, an der der Ring verdeckt und mit Vorsicht weiter geschoben wird, daß der in der Mitte Stehende es möglichst schwer hat, denselben zu erhaschen. Der, bei dem dies geschieht, gibt ein Pfand, tritt in den Kreis und wird Ringelsucher.

579. Pfänder auslösen. Das Pfandauslösen soll für die, welche sich Mangel an Aufmerken zu schulden kommen ließen, eine Strafe sein. Niemand darf sich weigern, sein Pfand auszulösen, jeder muß die dabei vorkommenden kleinen Neckereien mit guter Laune ertragen, falls nur die, welche die Strafe



bestimmen, den Scherz nicht übertreiben. Alle eigentlich schmerzhaften und gefährlichen Dinge müssen wegbleiben, und bei der größten Lustigkeit muß doch jeder in den Grenzen des Anständigen bleiben. Die nachfolgenden Spielstrafen dürften sich wohl empfehlen. Ein Mitspieler übernimmt das Amt des Unparteiischen, ergreift beliebig eines der Pfänder heraus, hält es in der Hand auf seinen Rücken und fragt: „Was soll der thun, dem dies Pfand gehört?“ Einer der übrigen nennt die Strafe, und jetzt erst wird das Pfand vorgezeigt.

Aufgaben.

a) Körperliche Leistungen bez. Duldungen:

1. Sich ohne den Gebrauch der Hände auf den Fußboden setzen und wieder aufstehen.
2. Stehend seinen Fuß küssen.
3. Eine Maske aus sich machen lassen, zu welcher jeder aus der Gesellschaft etwas beiträgt.

b) Pantomimische Aufgaben:

4. Das Spielen eines Musikinstruments nachahmen.
5. Eine Bildsäule vorstellen, welcher einer nach dem andern aus der Gesellschaft eine beliebige Stellung geben darf.
6. Eine Leidenschaft durch Pantomimen ausdrücken.
7. Mit der Hand ein Schattenbild an die Wand machen.

c) Hersagen und Vorträge:

8. Das Alphabet schnell rückwärts sagen.
9. Einen Schnellsprechsatz sechsmal rasch hersagen.
10. Ein Gedicht deklamieren.
11. Sein Lieblingslied singen.

d) Geistige Leistungen:

12. Eine Erzählung vortragen, in welcher die Namen sämtlicher Mitspieler vorkommen.
13. Sich selbst eine Strafpredigt halten.
14. Aus zwei gegebenen Worten einen Reim schmieden.
15. Drei Leberreime machen. Ein Knabe beginnt die erste Zeile des Leberreims und der Pfandauslöser muß fortfahren, z. B.
    A. Die Leber ist vom Hecht und nicht von einer Mücke;
    B. Wer drauf nicht reimen kann, der hat nicht viel Geschicke.
16. Drei Herzreime machen. Beispiel:
    A. Das Herz ist nicht vom Löwen, es ist von einem Hasen —
    B. Drum scheint aus deinem Herz der Mut auch fortgeblasen.
    A. Das Herz ist nicht vom Rind, es ist von einem Frosche —
    B. Drum schlobbert auch dein Herz, als wär's eine Galosche.
    A. Mein Herz ist nicht vom Hund, es ist von einem Löwen —
    B. Drum zieht's zum Stolz dein Herz, wie hin zum Schiff die Möwen.



20.

Zahlenspiele und Formenspiele.

1. Zahlenversetzung.

580. Zahlen mit gleicher Quersumme. Unter Quersumme versteht man die Summe der einzelnen Ziffern, aus denen eine Zahl besteht. Von 123 ist die Quersumme 6, ferner von 6318 ist sie 18. Diese Summe zu ziehen, ist für viele Fälle wichtig. Läßt sich z. B. die Quersumme einer Zahl durch 3 teilen, so ist auch die ganze Zahl durch 3 teilbar; dasselbe gilt bei der Teilung durch 9. Hiernach läßt sich 123 durch 3 und 6318 durch 9 ohne Rest teilen.

Hier mag nun die Aufgabe gestellt und gelöst sein, wie sich sofort Zahlen von gleicher Quersumme finden lassen.

17	116	1115
26	125	1124
35	134	1133
44	224	1223
	233	2222

Von allen diesen Zahlen ist die Quersumme 8. Bei den zweistelligen Zahlen setze man die kleinste Ziffer, also 1, und neben ihr rechts ihre Ergänzung zu 8, d. i. 7. Nun vermehre man, jede beiden folgenden Zahlen zu finden, von den beiden zuletzt gefundenen die vorhergehende um 1, bis so weit, wo beide Zahlen einander gleich sind oder die folgende nur um 1 größer ist als die vorhergehende. So ergeben sich denn auch in obigem Beispiel die Zahlen 2, 6; 3, 5; 4, 4.

Sind es drei oder mehr als drei Zahlen, welche summiert eine vorhergehende Zahl ausmachen sollen, so setzt man die kleinste der Zahlen, hier 1, so oft, als Zahlen für die Summe sein sollen, weniger einmal, und setzt ihre Ergänzung zur Summe zuletzt. Auf diese Weise erhält man für drei Zahlen zur Summe 8 erst 1 1 und, wenn hierzu die Ergänzung 6 genommen wird, 1 1 6; bei vier Zahlen aber zur Summe 8 erhält man erst 1 1 1 5. Sodann vermehrt man, um jede drei oder vier der folgenden Zahlen zu finden, in der oben gefundenen Zeile die vorletzte Zahl um 1 und vermindert eben darum die letzte um 1, bis so weit, wo beide Zahlen einander gleich sind, oder die letzte um 1 größer ist als die vorletzte. In diesem Falle aber setzt man die nächst kleinere Zahl vor die beiden letzteren, vermehrt sie um 1 und fügt ihr lauter gleiche Zahlen zu bis zur letzten Stelle, an die man die Ergänzung zur angeführten Summe setzt. So erhält man in dem oben gewählten Beispiele bei drei Zahlen nach den Ziffern 1 1 6 erst 1 2 5, dann 1 3 4, nun 2 2 4 und zuletzt 2 3 3; bei vier Zahlen aber nach 1 1 1 5 erst 1 1 2 4, dann 1 1 3 3, nun 1 2 2 3 und zuletzt 2 2 2 2.

581. **Möglichst häufige Versetzung** (Umstellung) **verschiedener Dinge.**

1. Versetzung von drei Dingen (1, 2, 3).

1 2 3	1 2 3
	1 3 2
2 1 3	2 1 3
	2 3 1
3 1 2	3 1 2
	3 2 1

Man setzt nämlich, wie hier links, von den gegebenen Elementen jedes zuerst und die beiden andern, wie sie als Zahl bezeichnend aufeinander folgen; alsdann schreibt man unter jede Zeile dieselbe nochmals, wobei man die beiden letzten Elemente gegeneinander umtauscht, und erhält so alle möglichen Versetzungen dreier Elemente wie hier oben rechts.

2. Versetzungen von vier Dingen (1, 2, 3, 4).

1234	2134	3124	4123
42	43	42	32
324	314	214	213
42	41	41	31
423	413	412	312
32	31	21	21

Man macht hiernach jede Zahl zur ersten, setzt dazu die übrigen, wie sie ihrem Werte nach aufeinander folgen, und erhält so die vier Hauptordnungen:

1234 2134 3124 4123.

Von den drei letzten jeder dieser vier Hauptordnungen macht man alsdann jedes zur ersten und fügt zu den übrigen, wie sie folgen, und erhält die Unterordnungen:

1(324)	2(314)	3(214)	4(213)
1(423)	2(413)	3(412)	4(312)

Werden von diesen Haupt- und Unterordnungen die beiden letzten Ziffern miteinander vertauscht, so erhält man die noch übrigen Unterordnungen und so auch folgende sämtliche Versetzungen:

1234	2134	3124	4123
1243	2143	3142	4132
1324	2314	3214	4213
1342	2341	3241	4231
1423	2413	3412	4312
1432	2431	3421	4321

582. Anderweitige Versetzungen. Sind die zu versetzenden Dinge nicht alle verschieden, so hat man wie folgt zu verfahren. Es seien 4 Zahlen zu versetzen, von welchen zwei dieselben sind. Die verschiedenen Zahlen, z. B. 1, 2, 3, 4 geben 24 Versetzungsfälle. Nun setze man statt 1, 2, 3, 4 die Figur 1, 1, 3, 4, so ergeben sich, wenn man in den 24 Versetzungen 1 anstatt 2 setzt und jede dieselbe Versetzung ganz wegläßt, nur folgende Versetzungen:

1134	3114	4113
1143	3141	4131
1314	3411	4311
1341		
1413		
1431		

folglich zwölf Versetzungen, also halb soviel wie bei vier verschiedenen Dingen. Sollen zwei der vier Dinge nicht verschieden sein, und setzt man also anstatt 1 2 3 4 die Ziffern 1 1 1 4, so ergeben sich, wenn man in den 24 verschiedenen Dingen 1 sowohl für 3 als für 2 setzt und jede dieselbe Versetzung ganz wegläßt, gar nur folgende Versetzungen:

1114	4111
1141	
1411	

folglich nur vier Versetzungen, also nur den sechsten Teil soviel wie bei vier verschiedenen Dingen.

So läßt sich, wenn mehr Dinge als vier angenommen werden, weiter schließen. Wenn von den sich gleichen Dingen z. B. vier sind, so wird man nur den vierundzwanzigsten Teil der Versetzungen erhalten, als deren es sein würden, wenn die Dinge alle verschieden wären. Will man daher die Anzahl der möglichen Versetzungen finden für Dinge, deren mehrere einander gleich sind, so bestimme man alle möglichen Versetzungen für den Fall, wenn alle Dinge verschieden sind, und teile diese Zahl, wenn zwei gleiche Dinge vorkommen, durch 2, bei drei gleichen Teilen durch 3×2 oder 6, bei vier gleichen durch $2 \times 3 \times 4$ oder 24 ꝛc.

So hat das Wort studiosus neun Buchstaben, unter denen s dreimal und u zweimal vorkommt. Die Anzahl der Versetzungen von neun verschiedenen Buchstaben aber ist einmal, zweimal, dreimal, viermal, fünfmal, sechsmal, siebenmal, achtmal neun, woraus man die Zahl 362880 erhält. Wird diese Zahl nun wegen der drei gleichen Buchstaben durch 1 mal 2 mal 3 oder 6 und dann auch noch wegen der zwei gleichen Buchstaben durch 1 mal 2 oder 2 geteilt, so ergibt sich die Zahl 30240 als die aller möglichen Versetzungen des Wortes studiosus in seinen Buchstaben.

583. Plätzeänderung. In einem Gasthofe speisen täglich 12 Gäste; sie verabreden sich, jedesmal in andrer Ordnung zu sitzen. Es fragt sich, wie vielmal ist dies möglich?

3 Personen können ihre Plätze wechseln				. . . .	6mal,
4	=	6mal	4	oder	24 =
5	=	24 =	5	=	120 =
6	=	120 =	6	=	720 =
7	=	720 =	7	=	5040 =
8	=	5040 =	8	=	40320 =
9	=	40320 =	9	=	362880 =
10	=	362880 =	10	=	3628800 =
11	=	3628800 =	11	=	39916800 =
12	=	39916800 =	12	=	479001600 =

584. Verschiedene Augenwürfe. Wie oft läßt sich mit zwei Würfeln die Augenzahl 3, ferner die Zahl 4, die Zahl 5 ꝛc. bis zur Zahl 12 werfen? **2** ist die Summe von 1 + 1; demnach ist für die Zahl 2 nur ein Wurf möglich; **3** ist die Summe von 1 + 2 und zufolge der Versetzung auch von 2 + 1, und sind somit für die Zahl 3 zwei Würfe möglich; **4** ist die Summe von 1 + 3 und 2 + 2, zufolge der Versetzung aber auch von 3 + 1, so daß für die Zahl 4 drei Würfe möglich sind, u. s. w. **10** ist die Summe von 4 + 6 und von 5 + 5, aber auch von 6 + 4; also sind für die Zahl 10 drei Würfe möglich. **11** ist die Summe von 5 + 6 und auch von 6 + 5; demnach sind für die Zahl 11 zwei Würfe möglich. **12** ist die Summe von 6 + 6, so daß für die Zahl 12 nur ein Wurf möglich ist.

Nimmt man zugleich auf die Versetzung Rücksicht, so geben 1 + 6, 2 + 5, 3 + 4, 4 + 3, 5 + 2, 6 + 1 die Zahl Sieben, und ist diese Zahl diejenige, welche sich mit zwei Würfeln am öftesten werfen läßt, wie man leicht findet, wenn man die bereits ausgeführte Rechnung fortsetzt.

585. Bestimmte Zahlenwürfe mit drei Würfeln. Wie oft läßt sich hiermit z. B. die Zahl 10 werfen? Es geben folgende 6 × 3 Zahlen die Summe Zehn bei zugleich folgenden Versetzungen:

136	geben	nicht	mehr	als	6	Versetzungen
145	=	=	=	=	6	=
226	=	=	=	=	3	=
235	=	=	=	=	6	=
334	=	=	=	=	3	=
433	=	=	=	=	3	=

Demnach in allen 27 Versetzungen.

Folglich läßt sich mit drei Würfeln die Anzahl von zehn Augen 27mal werfen.

2. Bestimmte Zahlen raten.

586. Eine einzige gedachte Zahl. Man lasse die von einem andern gedachte Zahl mit 3 multiplizieren, das hieraus entstandene Produkt halbieren, diese Hälfte sechsmal nehmen und sich dieses Produkt angeben. Teilt man nun letzteres durch 9, so erhält man die vom andern ursprünglich gedachte Zahl. Gesetzt, es wäre 104, so ist die Berechnung:

$$104 \times 3 = \frac{312}{2} = 156 \times 6 = \frac{936}{9} = 104.$$

Ein andres Beispiel:

Angenommen, der andre denkt sich die Zahl 6
Man läßt sie durch ihn verdoppeln 12
Dazuzählen die Zahl 4 16
Die erhaltene Zahl halbieren 8
Dann die gedachte Zahl davon abziehen, bleibt 2

Läßt man statt 4 eine andre Zahl dazu zählen, so bleibt die Hälfte von dieser andern Zahl übrig.

Noch ein andres Verfahren ist folgendes:

Wir nehmen wieder an, er habe sich gedacht 6
Man läßt ihn diese Zahl mit sich selbst multiplizieren . . . 36
Von der gedachten Zahl 1 wegnehmen 5
Den erhaltenen Rest mit sich selbst vervielfältigen 25
Den Unterschied zwischen den Ergebnissen beider Multiplikationen sagen 11
Zählt zu dieser Zahl 1 12
und nimmt davon die Hälfte 6
Dies ist die Zahl, welche sich der andre gedacht hat.

587. **Mehrere Zahlen erraten.** Es soll aber keine derselben größer als 9 sein. Sind nur zwei Personen (A und B) und auch nur zwei zu erratende Zahlen, so lasse man die Zahl des A zweimal nehmen, hierzu 5 zählen, diese Summe verfünffachen, zu diesem Produkte 10 hinzuthun, ebenso die Zahl des B und sich diese Summe sagen, von welcher man 35 abzieht. Es bleibt eine zweizifferige Zahl übrig, deren erstere die Zahl des A, die andre die des B angibt. Es hat A die Zahl 7, B die Zahl 3 in Sinn genommen, so erhält man erst 14, dann 19, nun 95, weiterhin 105, $108 - 35 = \left\{\begin{matrix} 7 & 3 \\ B & A \end{matrix}\right.$

Bei drei Personen und drei Zahlen verfahre man für die Zahlen des A und des B wie vorher, bis auf den Abzug, hänge aber der zuletzt erhaltenen Zahl eine Null an und lasse hierzu die Zahl des C addieren und sich die Summe sagen. Zieht man von dieser Summe 350 ab, so weiß man in den drei Ziffern des Restes die drei verlangten Zahlen. Hat z. B. A die Zahl 7, B die Zahl 3, C die Zahl 6 in Sinn genommen, so erhält man erst 14, dann 19, 95 — 105 — 108 — 1080 — 1086 — $350 = \left\{\begin{matrix} 7 & 3 & 6 \\ A & B & C \end{matrix}\right.$

Bei vier Personen und vier Zahlen mache man es wie oben, bis auf den Abzug; der zuletzt erhaltenen Zahl wird wieder eine Null angehängt, hierzu die Zahl des D gezählt, dann läßt man sich die Summe sagen, von dieser zieht man 3500 ab und erhält so in den vier Ziffern des Restes die verlangten Zahlen. Hat A 7, B 3, C 6 und D 5 in Sinn genommen, dann erhält man 14 — 19 — 95 — 1086 — 10865 — $3500 = \left\{\begin{matrix} 7 & 3 & 6 & 5 \\ A & B & C & D \end{matrix}\right.$

588. **Den Geburtstag erraten.** Willst du von deinem Freunde, dessen Geburtstag du noch gar nicht weißt oder vielleicht vergessen hast, das Datum

dieses wichtigen Tages herausbekommen, so fange es auf folgende Weise an. Laß ihn die Datumszahl (Monatstag) seines Geburtstages doppelt nehmen, zu diesem Produkt 5 hinzuzählen, die hierdurch erhaltene Summe mit 50 multiplizieren und endlich zum letzteren Produkt noch die Zahl des Monats hinzufügen. Jetzt laß dir das Endergebnis, also die Schlußsumme, nennen und subtrahiere davon im stillen 250. Du weißt nun den Tag des Geburtstages, da die ersten beiden Ziffern die Datumszahl, die dritte beziehentlich dritte und vierte zusammen die Monatszahl angeben.

Beispiel: Der Geburtstag sei am 29. September:

```
   29              3150
 + 29             +   9
 ----             -----
   58              3159
 +  5             - 250
 ---------        -----
   63 × 50         29.09
 ---------
 3150
```

589. Geworfene Würfelaugen erraten. Bei nur einem Würfel läßt man die Zahl der oberen Augen zweimal nehmen, hierzu 5 zählen, dies fünfmal nehmen und sich diese Zahl sagen, zieht davon 25 ab und die Null streicht man. Zeigt beispielsweise der Würfel drei Augen, so erhält man: 6, 11, 55, welche Zahl genannt wird, dann 30, und indem man die Null wegläßt, 3.

Bei zwei Würfeln läßt man die Zahl der oberen Augen des einen Würfels zweimal nehmen, hierzu 5 zählen, dies fünfmal nehmen, hierzu die andre Zahl der oberen Augen zählen und sich diese Zahl sagen, von welcher man aber selbst 25 abzieht und so die beiden Zahlen für die oberen Augen erhält. Beispiel: sind die oberen Augen des einen Würfels 3, des andern 5, so erhält man 6, dann: 11, 55, 60, welche Zahl genannt wird, davon 25 abgezogen, ergibt 35. Folglich ist die Anzahl des einen Würfels 3, die des andern 5.

Bei drei Würfeln läßt man die oberen Augen des ersten Würfels zur Linken zweimal nehmen, hierzu 5 zählen, dies fünfmal nehmen und hierzu die Zahl der Augen des zweiten (mittleren) Würfels zählen, dies zehnmal nehmen und hierzu die Zahl der oberen Augen des dritten Würfels addieren und sich die Zahl, welche nun kommt, sagen, von welcher man selbst aber nun 250 abzieht. Der Rest zeigt die der drei Zahlen für die zu erratende Anzahl Augen der drei Würfel. Sind z. B. die Augen des einen Würfels 3, die des andern 6, die des dritten 2, dann erhält man: 6, dann 11, 55, 61, 610, 612, welche Zahl genannt wird. Zieht man davon 250 ab, dann ergeben sich 362, also für die Anzahl der oberen Augen des einen Würfels 3, die des andern 6 und die des dritten 2.

590. Besitz und Ort eines Ringes. Zu erraten, welche von mehreren Personen einen Ring habe und an welchem Finger und Gliede des Fingers derselbe sich befinde. — Es gelte der Daumen 1, der Zeigefinger 2, der Mittelfinger 3, der Goldfinger 4, der kleine Finger 5. Man läßt die Zahl, deren Platz die Person einnimmt, durch 2 multiplizieren und hierzu 5 hinzuzählen, diese Summe fünfmal nehmen und 10 hinzuzählen. Zu dieser

Summe läßt man aber noch 1 zählen, wenn sich der Ring in der rechten Hand, und 2, wenn dieser sich in der linken Hand befindet. Diese Summe läßt man zehnmal nehmen und hierzu die Zahl des Fingers addieren, letztere Summe aber wieder zehmal nehmen. Hierzu läßt man die Zahl des Gelenks addieren und setzt außerdem noch 25 hinzu, läßt sich die Summe nennen und zieht davon im stillen für sich die Zahl 35 ab. In der Ziffer-folge erkennt man das, was zu erraten ist: in der ersten Ziffer den Platz der Person, in der zweiten die Hand, in der dritten den Finger, in der vierten das Gelenk.

Beispiel. Hat die Person den dritten Platz und den Ring am zweiten Gelenke des Zeigefingers der linken Hand stecken, so ist die Zahl des Platzes 3, dieselbe zweimal genommen gibt 6, hierzu 5 gezählt macht 55, hierzu 10 = 65, + 2 (als die Zahl für die linke Hand) = 67 × 10 = 670 + 2 (als die Zahl des Fingers) = 672 × 10 = 6720 + 2 (als die Zahl des Gelenks) = 6722 + 35 = 6757, und hiervon für sich selbst 35 abgezogen, läßt die Zahl 3222 übrig, deren erste Ziffer den Platz, die zweite die linke Hand, die dritte den Zeigefinger, die vierte das Gelenk dieses Fingers zu erkennen gibt.

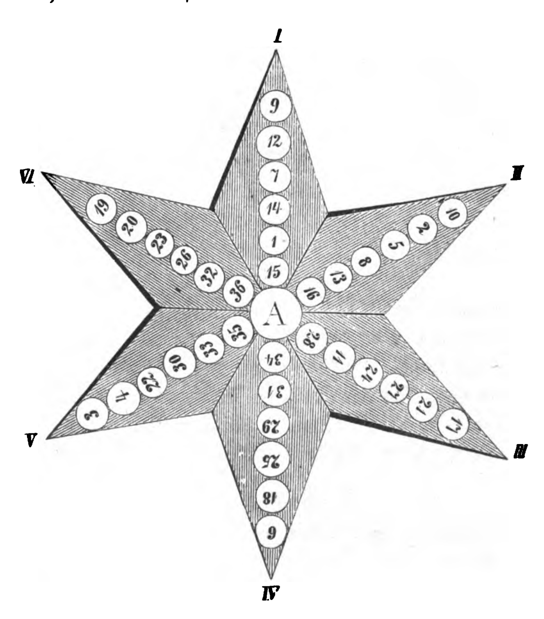
591. Zahl von Geldstücken. Es hat jemand mehrere Geldstücke in einer Reihe hingelegt. Unter diese Reihe gibt man eine zweite, aber mit einem Geldstück weniger als in der oberen. Alsdann nennt man eine Zahl und läßt so viele Geldstücke in der oberen Reihe wegnehmen, aus der unteren aber so viele, wie in der oberen übrig bleiben, nun endlich auch alle übrigen Geldstücke der oberen Reihe. Es wird auf diese Weise ein Geldstück weniger zurückbleiben, als man deren zuerst von der oberen Reihe hinwegnehmen ließ; hat z. B. jemand 12 Geldstücke insgeheim in eine Reihe hingelegt, so wird die darunter gelegte zweite Reihe deren 11 enthalten. Läßt man nun, wie angenommen sei, 4 Stück von der oberen Reihe hinwegnehmen, so verbleiben noch 8 Stücke, und wenn man so viele von der unteren Reihe hinwegnehmen läßt wie von der letzteren, so werden, nachdem die übrigen Geldstücke der oberen Reihe alle hinweggenommen sind, nur noch drei übrig bleiben, demnach eins weniger, als man zuerst wegnehmen ließ. Daraus aber schließt man bald, daß die Geldstücke, die zuerst in eine Reihe niedergelegt waren, deren zwölf gewesen sein müssen.

592. Zahlen in verschiedenen Reihen. Von sechzehn Zahlen, die in zwei Hochzeilen stehen, diejenige zu erraten, welche sich jemand gemerkt hat. Es seien diese Zahlen die hier unter A, und die von jemand gemerkte Zahl 5.

A		B			C			D		
1	9	1	9	2	1	9	9	1	9	5
2	10	3	10	4	5	10	7	2	10	6
3	11	5	11	6	2	11	4	3	11	7
4	12	7	12	8	6	12	8	4	12	8
5	13		13			13			13	
6	14		14			14			14	
7	15		15			15			15	
8	16		16			16			16	

Man fragt: in welcher der beiden Zeilen (Hochzeilen) befindet sich die Zahl? Die Antwort wird sein: in der ersten. Man schreibe darum die zweite Zeile ab, zu beiden Seiten derselben aber die Zahlen der ersten Zeile wie unter B, demnach so, daß man mit 1 anfängt, dann 2 setzt, nun 3 ꝛc. Man fragt weiter: in welcher Hochzeile befindet sich die Zahl? Die Antwort wird wieder sein: in der ersten Zeile. Demnach ist es eine von den Zahlen 1, 3, 5, 7. Man schreibt die mittlere Zahl wieder unverändert ab, dieser zu beiden Seiten aber erst die Zahlen der ersten Zeile, dann die der dritten, indem man zuerst mit 1, dann mit 3 anfängt, demnach so wie unter C. — Man fragt weiter: in welcher Hochzeile befindet sich die Zahl? Antwort: in der ersten. Demnach ist es eine von den Zahlen 1, 5, 2, 6. Man schreibe die mittlere Zeile nochmals unverändert ab und verfahre dann wie oben, so daß also die Bezifferung steht wie unter D. — Man fragt nun zuletzt: in welcher Hochzeile befindet sich die Zahl? und die Antwort wird sein: in der dritten. Folglich ist es die Zahl 5 und man kann sagen: Fünf ist die gemerkte Zahl.

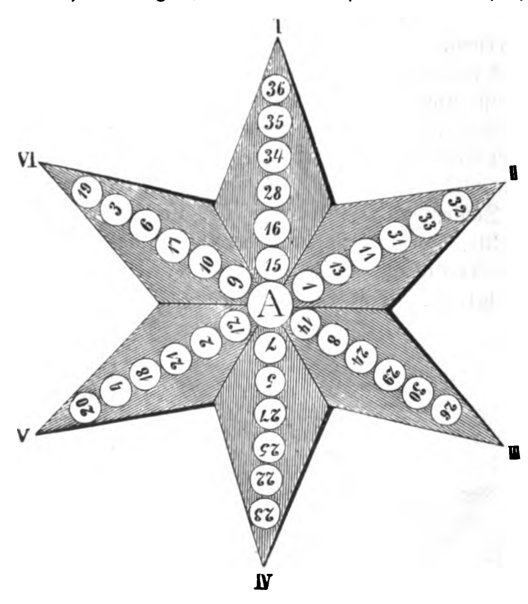
593. Der Zahlenstern. Auf kräftiges Papier schreibt man die Ziffern der Zahlen 1—36, schneidet sie nach der hier folgenden Zeichnung kreisrund oder auch viereckig aus und bildet daraus, von der Mitte aus gesehen, sechs gerade Reihen in Sternform.



Von sechs Personen wählt sich jede einzelne eine Zahl: die erste nun aus der Reihe I A; die zweite eine aus II A ꝛc., bis VI A, und merkt sich dieselbe. Ich streiche nun die Zahlenreihen, jede für sich, zusammen und



lege die sechs Zahlen aus der Reihe I A im Kreise zunächst an den Mittelpunkt, wo die 15 an ihrem vorigen Platze bleibt, für die 1 in der Reihe II A die 16, für die 14 der Reihe III die 28, an die Stelle der vorigen 7 der vierten Reihe die 34, an die Stelle der 11 in der fünften Reihe die 35 und endlich an den Platz der vorigen 9 in der sechsten Reihe die 36 aus der vorigen ersten Reihe zu liegen kommt, so daß also die sechs Zahlen der ersten Reihe I A in den sämtlichen sechs Zahlenreihen liegen und die erste Zahl an A in jeder Reihe ausmachen. Ebenso verfährt man mit den Zahlen, welche in der Reihe II liegen, die man ebenfalls im Kreise herum verteilt.



Desgleichen mit der Reihe III, IV, V und VI, und erhält so auf dem Sterne die obenstehende Anordnung.

Nun kann ich sagen, welche Zahl sich jeder einzelne von den sechs Personen gemerkt hat: In der Reihe I A ist es die erste Zahl links an A, in der Reihe II die zweite Zahl an A, in der Reihe III die dritte, in der Reihe IV die vierte, in der Reihe V die fünfte, in der Reihe VI die sechste.

3. Rechenkünste.

594. Die Länge der chinesischen Mauer.

Die größte aller Mauern auf der Welt
Ist doch an Chinas Grenze aufgestellt,
Zieht über Thäler, Berg' und Ströme dort
Von Chensi bis zum Gelben Meere fort.
$^1/_{15}$ und $^1/_{75}$ ihrer Länge
Umfaßt die größte Stadt mit ihrer Menschenmenge.

Peking wird sie genannt, ihr Umfang ist nicht klein,
Er soll an 24 deutsche Meilen sein.
Nun wirst du auch der Mauer Länge kennen
Und ihre Meilenzahl geschwind mir nennen?

Antwort: 300 Meilen; denn $^1/_{15}$ und $^1/_{75}$ sind $^6/_{75}$; betragen diese 24 Meilen, so kommt auf $^1/_{75}$ vier Meilen, auf $^{75}/_{75}$ dagegen 300.

595. Die Wanderung nach dem Baumwipfel.

Es kroch an einem Lindenbaum
Ein kleiner Wurm, man sah ihn kaum,
Von unten auf mit aller Macht
Vier Meter richtig jede Nacht,
Und alle Tage kroch er wieder
Genau zwei Meter dran hernieder.
So hatte mit der zwölften Nacht
Er ganz sein Kletterwerk vollbracht.
Mein Freund, sag' mir doch ohne Scheu,
Wie hoch dieselbe Linde sei?

Antwort: 26 Meter, denn jeden Tag kommt er 2 Meter höher; am Ende des 11. Tages sitzt er 22 Meter hoch, und in der 12. Nacht erreicht er nach abermals 4 Meter die Spitze, d. i. 26 Meter.

596. Die Weinteilung. Die drei Söhne eines Weinhändlers wollen sich in die Weinvorräte ihres verstorbenen Vaters teilen. Es finden sich im Keller 21 Fässer, davon sind jedoch sieben voll, sieben halbvoll und sieben leer. Wie sind sie zu verteilen, daß jeder der Brüder gleichviel Wein und gleichviel Fässer erhält, ohne daß der Wein umgefüllt zu werden braucht?

Antwort: Der erste erhält drei volle, ein halbvolles, drei leere;
der zweite erhält zwei volle, drei halbvolle, zwei leere;
der dritte erhält zwei volle, drei halbvolle, zwei leere!

597. Das Gewicht der goldenen Gefäße. Krösos opferte dem Tempel der Götter sechs goldene Gefäße, die zusammen 600 Quentchen schwer waren; jedes war um ein Quentchen schwerer als das folgende. Wieviel hatte jedes an Gewicht?

Antwort: $97^1/_2$, $98^1/_2$, $99^1/_2$, $100^1/_2$, $101^1/_2$ und $102^1/_2 = 600$ Quentchen, denn das zweite hatte ein Quentchen mehr als das erste, das dritte zwei mehr, das vierte drei mehr, das fünfte vier mehr und das sechste fünf mehr. Alle fünf hatten also 15 Quentchen mehr als das erste. 15 von 600 bleiben 585; von diesen beträgt der sechste Teil $97^1/_2$ Quentchen. Dies ist das Gewicht des leichtesten Gefäßes, jedes folgende ist um ein Quentchen schwerer.

598. Teilung der Zahl 45. Wie kann man die Zahl 45 in vier Teile teilen, so daß, wenn man zu dem ersten Teile zwei dazu legt, vom zweiten Teile zwei wegnimmt, den dritten Teil mit 2 multipliziert und den vierten Teil mit 2 halbiert — doch jedesmal dieselbe Zahl erhalten wird?

Antwort:
$8 + 2 = 10$
$12 - 2 = 10$
$5 \times 2 = 10$
20 geteilt durch 2 = 10
45

599. Unbekannte Zahlen. Von zwei Zahlen ist die eine dreimal so groß als die andre; wird aber von jeder die Zahl 4 abgezogen, so ist die größere viermal so groß als die kleinere; welche Zahlen sind es?

Nimmt man beispielsweise 5 und 15 und zieht von jeder 4 ab, so bleibt 1 und 11. Es ist aber 4 × 1 nicht 11. Daher können auch 5 und 15 nicht die erforderlichen Zahlen sein. Nimmt man aber andre an, z. B. 12 und 36, so erhält man, wenn man von jeder 4 abzieht, 8 und 32. 32 ist aber viermal so groß wie 8, folglich sind 12 und 36 die verlangten Zahlen.

600. Die Zahl der Soldaten. Ein Knabe bekam zu Weihnachten eine Schachtel mit Bleisoldaten geschenkt. Er stellt sie auf dem Tische auf. 100 sind es noch nicht, aber doch ziemlich viele. Wenn er in jede Reihe drei Soldaten stellt, bleibt ihm einer übrig. Stellt er vier in jede Reihe, bleiben zwei Mann übrig; stellt er fünf in jede Reihe, so sind noch drei übrig, und stellt er sechs in jede Reihe, so bleiben vier übrig. Hieraus läßt sich berechnen, wieviel es waren!

Antwort: 58 Soldaten. Man sucht die kleinste Zahl, die durch 3, 4, 5 und 6 ohne Rest geteilt werden kann. Da stets zwei Soldaten an der Zahl fehlten, die in jeder Reihe standen, so zieht man von jeder Zahl 2 ab und erhält so die Menge der vorhandenen Bleisoldaten. 3, 4, 5 und 6 gehen in 60 auf; davon zwei weg, bleiben 58.

601. Die Anzahl der Gänse.

Ein Gäns'rich saß in süßer Ruh'
In einem Sumpfgesträuche,
Da flog ein Gänseschwarm herzu
Von einem nahen Teiche.

Der Gäns'rich sprach: „Ich grüß' euch schön!
Fürwahr, ich bin verwundert,
Euch insgesamt allhier zu seh'n;
Ihr seid ganz sicher hundert!"

Ein kluges Gänschen drauf versetzt:
„Viel wird zu hundert fehlen!
Du hast die Zahl zu hoch geschätzt,
Drum magst du selbst nun zählen!

Verdopple unsre Zahl, dann sei
Die Hälfte noch genommen,
Ein Viertel und du, Freund, dabei:
Wirst hundert dann bekommen."

Antwort: Es waren 36 Gänse, denn, den Gänserich abgerechnet, würden es 99 gewesen sein, die er ausgerechnet; diese Zahl hätte aber bestanden aus $^1/_4$, $^2/_4$ (der Hälfte) und $^8/_4$ (dem Doppelten der vorhandenen Gänse), das sind $^{11}/_4$. Betragen $^{11}/_4$ aber 99, so kommen auf $^1/_4$ neun Gänse, die ganze Schar oder $^4/_4$ deshalb 9 × 4 oder 36 Gänse.

602. Das Alter der Mutter. Jetzt, sagte eine Mutter, bin ich dreimal so alt wie meine Tochter, vor vier Jahren aber war ich viermal so alt wie diese. Wie alt waren zu dieser Zeit Mutter und Tochter? — Hier sind ebenso zwei Zahlen zu finden, wie vorhin. Die Mutter war 36, die Tochter 12 Jahre alt.

603. Inhalt der Geldbörsen.

Fritz, Hans und Kunz, die sahen Geld
Auf einem Tische hingezählt.
Fritz sagte drauf: „Mein Beutel hält
Zweimal soviel als dieses Geld!"
„Dann hab' ich dreimal mehr als du!"
Rief Hans hierauf dem Fritzchen zu.

Kunz sagt: „Was meine Börs' enthält,
Ist viermal mehr als Hansens Geld!"
160 Thaler hatten sie alle drei:
Nun rechne schnell, wieviel es sei,
Das auf dem Tisch gezählet war
Und wieviel jeder hatte bar!

Antwort: Auf dem Tische lagen fünf Thaler, Fritz besaß 10, Hans 30 und Kunz 120. Fritz am wenigsten; wir betrachten sein Geld als einen Teil, Hans hatte deren drei, Kunz viermal drei oder 12, alle drei also einen, drei und 12 oder 16 Teile, die an Geld 160 Thaler betragen. Auf einen Teil kommen also 10 Thaler und auf dem Tische lag davon die Hälfte.

604. Der geprellte Geizhals. In einer lustigen Gesellschaft sammelte man gelegentlich für arme Abgebrannte. Es befand sich ein Herr bei Tische, der als Geizhals bekannt war, und um ihn ein wenig zu necken, sprach ein Spaßvogel zu ihm: Ich mache dir einen sehr angenehmen Vorschlag. Ich will dir von meinem Gelde so viel geben, als du in deiner Börse bei dir hast; dann gib zur Sammlung 8 Mark. Das, was du übrig behältst, will ich dir jedesmal verdoppeln, unter der Bedingung, daß du auch jedesmal 8 Mark in die Büchse legst! Der Geizige ließ sich von dem schönen Schein verlocken und ging, ohne zu berechnen, den Vorschlag ein — allein schon als er zum drittenmal 8 Mark gezahlt, war sein Geld völlig zu Ende. Wieviel hat er wohl gehabt?

Antwort: Sieben Mark. Er bekam 7 dazu = 14; davon ab 8 Mark, blieben 6; dazu 6, sind 12; davon 8 ab, blieben 4; wieder 4 dazu, sind 8, und somit war er auf der Neige.

605. Der leichtsinnige Gastwirt. Sieben Freunde waren zugleich sieben Stammgäste in einem angesehenen Bierlokale. Der erste ging alle Tage ins Lokal, der zweite alle zwei Tage, der dritte alle drei Tage, der vierte alle vier Tage u. s. w., der siebente alle sieben Tage. „Wenn ich Sie alle beisammen habe", sagte der Wirt lächelnd, „so gebe ich Ihnen freie Zeche. Aber das wird schwerlich je vorkommen." Der Wirt irrte sich indessen, es kam doch vor, daß alle Stammgäste versammelt waren. Nach wie vielen Tagen geschah dies?

Antwort: Es kommt darauf an, den gemeinschaftlichen Nenner für die Zahlen 1 bis 7 zu finden; derselbe ist 420. Also am 420. Tage mußte der leichtfertige Wirt, weil er zu rechnen versäumt hatte, den sieben Gästen freie Zeche geben.

606. Teilung des Inhalts einer Flasche. Ein Ansiedler im Westen Amerikas trifft bei seinem Freund und Nachbar einen kostbaren Schatz, eine große Flasche Rum, die acht Maß enthält. Jener ist bereit dazu, mit ihm brüderlich zu teilen. Im ganzen Hause aber findet sich kein Maß, sondern nur zwei leere Flaschen lassen sich entdecken, von denen die eine fünf Maß, die andre drei Maß faßt. Wie ist es anzufangen, um den Rum in zwei Flaschen so zu verteilen, daß in jeder genau vier Maß sind?

Antwort: Aus der großen Flasche füllt man zunächst die mittlere voll und schüttet dann aus dieser Flasche drei Maß in die kleine; so hat man in der großen drei, in der mittleren zwei und in der kleinen drei. Die letztere füllt man wieder in die große (gibt sechs) und die zwei Maß aus der mittleren in die kleine. Hierauf schüttet man von den sechs Maß der großen wieder die mittlere voll und von den fünf der mittleren ein Maß noch in die kleine, welche zwei Maß enthielt. Auf diese Weise sind vier Maß in

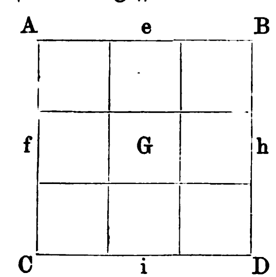
der mittleren und die drei Maß aus der kleinen füllt man zu dem einen Maß in der großen Flasche, so sind in letzterer ebenfalls genau vier Maß, vorausgesetzt, daß man nichts daneben gegossen hat.

4. Rechenspiele mit Zahlengruppierung.

607. Die Unterbringung der Schafe. Ein Schäfer hat seine 100 Schafe des Nachts durch 50 Hürdenstücke eingepfercht. Er bekommt noch 100 Schafe dazu; wieviel muß er weitere Hürdenstücke anfertigen, um sämtliche Schafe unterzubringen?

Antwort: Nur zwei sind nötig, die vorigen 50 hatte er so aufgestellt, daß 24 an jeder Längenseite standen und je eine an jedem Ende. Fügt er zu diesen Endstücken noch je eine hinzu, so wird der Raum doppelt so groß werden.

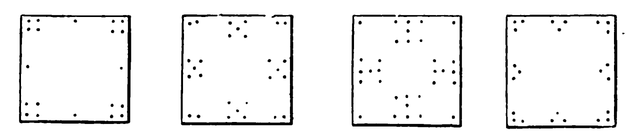
608. Das magische Quadrat. In dem neunfelderigen Quadrat A B C D sollen die Ziffern 1—9 in die neun Felder so verteilt werden, daß die Summe von je drei in einer Reihe stehenden Zahlen, mag man eine wagerechte oder eine senkrechte oder auch eine schräge Reihe nehmen, immer 15 ist.



15	15	15	15	15
	8	1	6	15
	3	5	7	15
	4	9	2	15

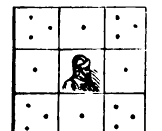
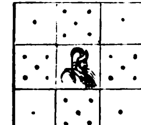
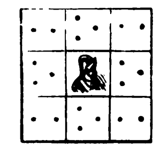
Antwort: Man schiebe in das Feld G die Ziffer 5, in die vier Eckfelder A B C D aber gerade Zahlen, so daß die Eckziffern, welche sich gegenüberstehen, die Felder A und B, ebenso B und C, zusammen 10 betragen; in die übrigen vier Felder e f h i kann man nun die noch fehlenden ungeraden Zahlen ohne Schwierigkeit so verteilen, daß man nach allen Seiten hin 15 zählen kann.

609. Die Verteilung der Nonnen. In einem Kloster wohnen 24 Nonnen. Die Äbtissin hat sie in der Weise verteilt, daß sie beim Durchzählen in jedem der vier Flügel des Gebäudes neun Nonnen findet. Eines Abends beabsichtigen vier derselben einen Spaziergang im Mondschein zu unternehmen, ohne daß die Äbtissin es merken soll, und ihre Freundinnen verteilen sich deshalb so, daß trotz der vier Fehlenden doch auf jedem Flügel neun gezählt werden. Die Spaziergänger kehren zurück und bringen vier Freundinnen mit, die sich mit einlogieren, und da dieselben ebenfalls so untergebracht worden sind, daß jede Seite des Gebäudes neun enthält, so holen sich vier andre Nonnen auch noch weitere vier Freundinnen dazu. Wie mußten die Nonnen sich jedesmal verteilen?

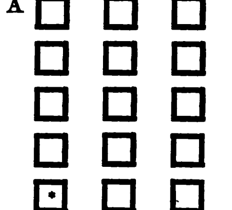


Die Verteilung der Nonnen.

610. Die Einquartierung der Landsknechte. Im Dreißigjährigen Kriege besetzte ein Hauptmann mit seinen Landsknechten ein Dorf. Er nimmt sein Quartier im Mittelzimmer des Schlößchens und verteilt eine Anzahl Soldaten so rings in die acht Zimmer des Gebäudes, daß er stets sieben an jeder Seite zählt. Größere Zahlen zu zählen und zu merken ist ihm beschwerlich. Da die andern Krieger im Dorfe elendes Quartier hatten, so nahmen die im Schlößchen heimlich noch vier von ihnen zu sich und verteilen sich so, daß trotzdem nur sieben an jeder Seite waren. Nach einigen Tagen desertierten jene vier und noch vier der anfänglichen Besatzung dazu. Wie hatten sich jetzt und vorhin die Soldaten verteilt, daß der Hauptmann beim Abzählen stets sieben erhielt und die Veränderungen nicht bemerkte?

611. Die Verteilung von Karten. Von fünfzehn Karten, die zu fünf in drei Hochzeilen gelegt sind, diejenige, welche jemand sich gemerkt hat, zu erraten. — Angenommen, es seien die hier unter A befindlichen Vierecke die fünfzehn in drei Hochzeilen gelegenen Karten, und es sei die von jemand gemerkte Karte die hier mit * bezeichnete.



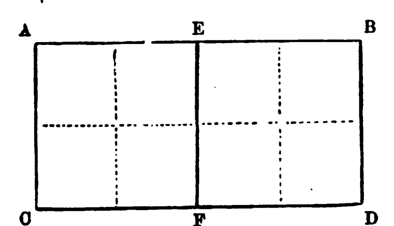
Man fragt, in welcher Hochzeile? Die Antwort wird sein: In der ersten Hochzeile. Man legt daher die drei Hochzeilen zu fünf Querzeilen, und zwar so, daß man die eine der beiden Hochzeilen, in welcher, wie man nun weiß, die gemerkte Karte sich nicht befindet, zuerst, die andre zuletzt nimmt, und daß man beim Hinlegen die Karten so folgen läßt, wie sie von unten nach oben zu liegen. Die gemerkte Karte wird hierbei die zweite in der dritten Hochzeile sein. — Man fragt, in welcher Hochzeile? und die Antwort wird sein: In der dritten Hochzeile. — Man legt daher die dritte Hochzeile wieder ebenso zu fünf Querzeilen, wie nach der vorhergehenden Beantwortung, und es wird nun die gemerkte Karte die mittlere in der zweiten Hochzeile sein. — Man fragt endlich, in welcher Hochzeile? und die Antwort wird sein: in der zweiten Hochzeile, woraus man schließt, daß es die mittlere Karte ist, welche Karte auch genannt wird.

Oder man fragt: in welcher Querzeile? Antwort: in der fünften. Man legt daher die drei Hochzeilen zu drei solchen Querzeilen, nimmt die, in welcher die gemerkte Karte sich befindet, in die Mitte und fragt: in welcher Querzeile? Antwort: in der dritten. Hieraus schließt man, daß in dieser Zeile die mittlere die gemerkte sei.

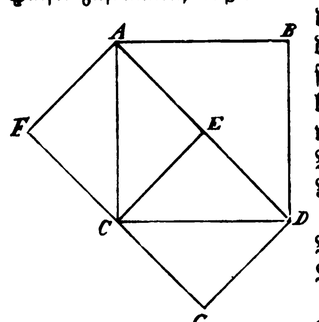
5. Flächenteilung.

612. Das zerlegte Papierstück. Wie wird ein viereckiges Stück Papier, welches noch einmal so lang wie breit ist, durch drei Schnitte so zerlegt,

daß man dadurch acht Stücke erhält, deren jedes ebenso breit wie lang ist, also ein Quadrat bildet?

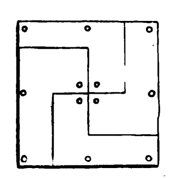


Antwort: Man lege das Stück Papier so zusammen, daß A auf B und C auf D zu liegen kommt, und schneide dann die dadurch entstandene Biegung im Papier durch. Hierdurch wird man zwei aufeinander liegende Vierecke, jedes von der nebenstehenden, mit AEFC bezeichneten Größe, bekommen. Man läßt nun diese beiden Stücke aufeinander liegen und bricht sie wieder auf die Hälfte zusammen, daß abermals ein kleines Rechteck entsteht. Schneidet man die Stücke in dem entstandenen Bruche wieder durch, so hat man vier Stücke von der Gestalt kleiner Rechtecke. Diese vier zusammenliegenden Rechtecke bricht man der Breite nach wieder zusammen und schneidet auch sie in der Mitte durch, so wird man acht gleichgroße Rechtecke erhalten.



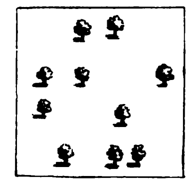
Die Aufgabe läßt sich auch so stellen: Wie kann aus einem Quadrat ein gleichhaltiges Längenviereck gemacht werden?

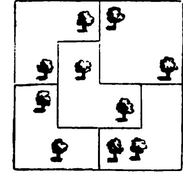
Antwort: Das Viereck ist ABCD, die Mitte E. Zieht man von A nach D die Schräge, so ergibt sich aus den vier Dreiecken ADFG das gleichgroße längliche Viereck; daß nun das Dreieck ACF und ACD gleichgroß sind mit ABD, ist nicht erst zu beweisen, weil es gerade die Hälfte von dem Quadrat ABCD ist.



613. Die Gartenteilung. Ein Garten soll unter vier Erben verteilt werden, so daß die Stücke gleiche Gestalt und Größe haben. Ringsum stehen acht Weinstöcke und in der Mitte vier Obstbäume, wie die Punkte der nebenstehenden Figur. Wie ist die Teilung auszuführen, ohne die Gewächse zu verpflanzen?

In ein andres viereckiges Stück Garten sollen sich ein Vater und vier Söhne auf solche Weise teilen, daß der Vater ein Viertel des Ganzen bekommt, jeder Sohn aber ein gleiches und gleichgeformtes Stück.

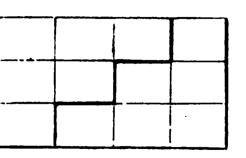


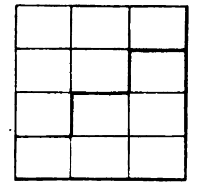


614. Die Zerlegung des Furniers. Ein Tischler soll ein Loch in dem Furnier eines Tisches ausbessern, das 12 cm lang und ebenso breit ist. Er bekommt dazu ein rechteckförmiges Furnier von 16 cm Längr und 9 cm Breite und berechnet, daß die Fläche gerade soviel Quadratzentimeter enthält wie das Loch. Es fragt sich aber,

wie ist es am besten zu zerlegen, so daß möglichst wenig einzelne Stücke entstehen?

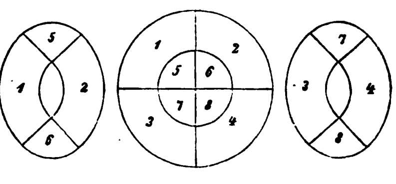
Antwort: Er teilt die lange Seite des Brettes in vier gleiche Teile, die schmale in drei und zeichnet durch die Verbindungslinien zwölf Vierecke darauf. Dann schneidet er es in der Weise auseinander, wie der starke Strich angibt, und setzt es, wie im Quadrate angegeben, wieder zusammen. So wird die eine Seite aus drei Linien jede 4 cm, die andre aus 4 Linien jede 3 cm gebildet.





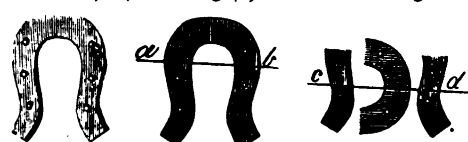
Ein andermal hat derselbe Tischler ein besonders wertvolles Stück Furnier von einer seltenen Holzart in kreisrunder Gestalt. Er will damit zwei ovale Tischblätter überziehen, so daß nur in das Mittelfeld ein handgroßes Stück andres Holz nötig wird. Wie hat er das Kreisstück einzuteilen?

Antwort: Er zeichnet zunächst auf das Kreisstück zwei Durchmesser, die sich rechtwinkelig kreuzen. Dann schlägt er einen zweiten Kreis, dessen Durchmesser halb so groß ist wie derjenige des ersten; nach den erhaltenen Strichen schneidet er das Furnier auseinander und erhält aus demselben die Furniere zu den beiden ovalen Tischplatten, wie die drei Figuren andeuten.

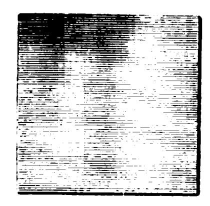


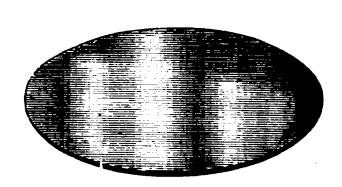
615. **Das zerlegte Hufeisen.** Wie kann man ein Hufeisen mit sechs darin enthaltenen Nägeln durch zwei Schnitte teilen, daß das ganze Hufeisen in sechs Teile zerfällt und in jedem dieser Teile ein Nagel stecken bleibt?

Der erste Schnitt gehe von a nach b; das abgeschnittene Stück lege man zwischen die beiden übrig gebliebenen Enden und führe den zweiten Schnitt zwischen den sechs Nägeln hindurch von c nach d.

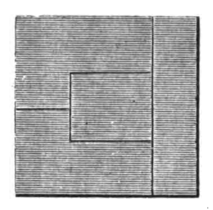


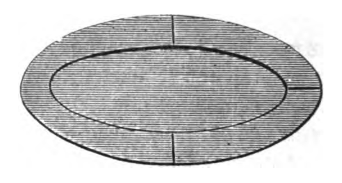
616. **Quadratteilung.** Wie kann man das nachstehende Quadrat so in vier Teile zerlegen, daß jeder Teil an die andern drei Teile anstößt? desgleichen wie in derselben Weise das Oval?

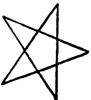




Antwort:



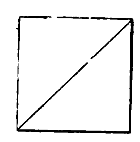


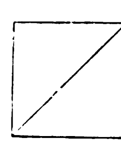


617. Figurbildung. Durch fünf Linien soll eine Figur hergestellt werden, die aus drei ineinander geschlungenen Dreiecken besteht. Die nebenstehende Figur zeigt die Lösung.

618. Gleichförmige Quadratteilung. Wie kann man aus einem Quadrat zwei gleichgroße Quadrate machen?

Antwort: Man faltet ein Stück Papier, welches die Größe eines angegebenen Quadrates hat, in der Richtung der Diagonalen, d. h. je von einer Ecke zu der gegenüberliegenden, zweimal zusammen und schneidet die erhaltenen gleichgroßen Dreiecke auseinander. Letztere geben je zwei ein kleines Geviert, welches die Hälfte des großen beträgt.



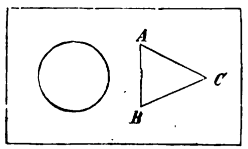


619. Formänderung. Ein Mann hatte sechs quadratische Gärten. Er will drei derselben, welche Obstgärten sind, mit der anstoßenden Wiese vereinigen und sich statt der drei einen einzigen fünfeckigen Garten anlegen. Er nimmt also von den acht Zäunen, welche die sechs quadratischen Gärten einschließen, fünf hinweg, dann sollen noch drei übrig bleiben. Wo und wie er die fünf weggenommenen Zäune zusammenstellt, kommt nicht in Betracht. Die Hauptsache ist: fünf Zäune so wegzunehmen, daß drei Quadrate bleiben. Wie macht er dies mit Hilfe von Stäbchen?

620. Flächen- und Körperformung. In sechs verschiedenen Kartenblättern finden sich die nachfolgend gegebenen Ausschnitte.

1. Ein Kreis und ein gleichschenkeliges Dreieck, dessen Grundlinie gleich dem Durchmesser des Kreises ist (Fig. 1).

2. Ein Kreis und ein Parallelogramm. Die Diagonale derselben (A B) ist gleich dem Durchmesser des Kreises (Fig. 2).



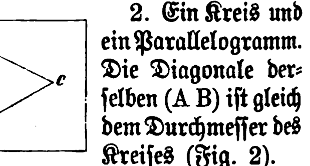




Fig. 1. Fig. 2.

3. Ein Kreis, ein Rechteck (Höhe desselben gleich dem Durchmesser), eine Ellipse (kleine Achse

A B gleich Kreisdurchmesser, große Achse C D kleiner als die Länge des Rechtecks (Fig. 3).

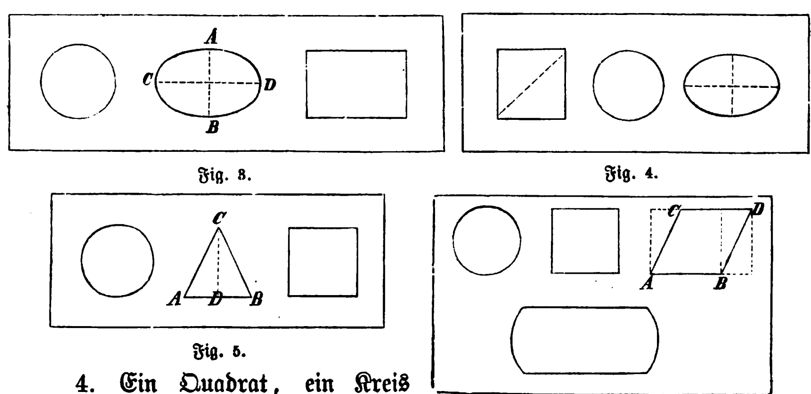


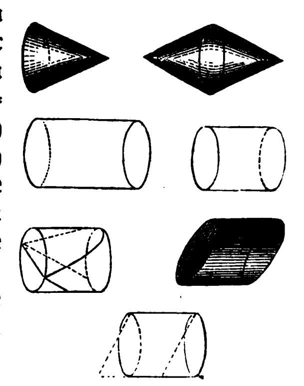
Fig. 3. Fig. 4. Fig. 5. Fig. 6.

4. Ein Quadrat, ein Kreis (Durchmesser gleich der Länge), eine Ellipse, deren kleine Achse gleich der Länge, deren große gleich der Diagonale des Quadrats ist (Fig. 4).

5. Ein Kreis, ein gleichschenkeliges Dreieck (dessen Höhe CD gleich der Grundlinie AB ist) und ein Quadrat. Der Durchmesser des Kreises ist gleich der Grundlinie des Dreiecks und gleich der Seite des Quadrats (Fig. 5).

6. Ein Kreis, ein Quadrat, ein Parallelogramm und eine durch gerade Linien begrenzte Figur. Der Durchmesser des Kreises ist gleich der Seite des Quadrats, der Grundlinie AB und der Höhe des Parallelogramms, endlich gleich der Höhe derselben Figur (Fig. 6). — Es soll nun ein Körper aus weichem Material, Kartoffel rc., geschnitten oder aus Wachs geknetet werden, welcher je nach seiner Stellung durch alle Öffnungen hindurchgeht, daß er jede gerade ausfüllt. Wie ist das zu machen?

Antwort: Die Aufgaben 1—6 beruhen darauf, daß alle Körper, mit Ausnahme der Kugel, verschiedene ebene Figuren ergeben, wenn man Schnitte in verschiedener Richtung durch dieselben legt. Die hier angeführten gehören noch zu den allereinfachsten. Alle Körper sind nämlich von den Körpern zweiten Grades (Kugel, Ellipse u. s. w.) begrenzt. Die Schnitte werden dann immer Kurven zweiten Grades (sich schneidende gerade Linien, Kreis, Ellipse). So gibt z. B. ein Kegel mit kreisförmiger Basis, parallel der Achse durchschnitten, eine Parabel, welche für einen Schnitt in der Achse selbst in zwei gerade Linien übergeht; schief eine Ellipse, senkrecht dazu einen Kreis. Der untere Rand des Milchglases einer brennenden stehenden Lampe erzeugt an der Wand eine Parabel. Die ausgeschnittenen Körper stehen voran.





21.

Brettspiele und Setzspiele.

Unter den Zahlenspielen haben wir Rechenspiele mit Zahlengruppierung kennen gelernt, bei welchen es darauf ankam, auf die einzelnen Felder einer regelmäßig abgegrenzten Fläche Zahlenwerte geschickt zu verteilen. Auf einem ähnlichen Gedanken beruht das Wesen der sogenannten Brettspiele, welche ein in Felder oder Linien abgeteiltes Brett zur Grundlage haben, während die Zahlenwerte hier durch Marken oder Steine oder Figuren, die einen bestimmten Wert darstellen, vertreten werden. Es kommt darauf an, mit den gegebenen Steinen auf dem Brett entweder durch Setzen oder Schieben entscheidende Stellungen einzunehmen. Hiernach werden die Brettspiele auch Positionsspiele genannt, und die bessere Berechnung in der Erreichung entscheidender Stellungen oder Positionen beruht wesentlich auf zutreffendem Nachdenken. Außerdem gibt es aber eine Reihe hierher gehöriger Spiele, bei welchen insofern das Glück mit eingreift, als gewisse Voraussetzungen für den Spielverlauf durch das Los oder den Augenfall von Würfeln bedingt werden. Endlich hat man noch eine Anzahl von Setzspielen, bei welchen allerdings hauptsächlich oder ausschließlich das Glück entscheidet. Im Gebiete der eigentlichen Brettspiele ist die Hauptsache das Berechnen und die sogenannte Kriegslist, d. h. die Kunst, des Feindes Schwächen abzulauschen, sie zu benutzen und dadurch selber an Kraft zu gewinnen. Hierin gleichen sich die vornehmeren und die minder bedeutsamen Spiele: im Schach- wie im Dame- und Mühlenziehen gilt es, zu fangen, zu sperren und matt

zu setzen. Ohne ernstlich nachzudenken, können alle diese Spiele überhaupt nicht vorgenommen werden. Das Zahleninteresse wird dabei geweckt und die Auffassung und Voraussicht in Thätigkeit gesetzt. Man überlegt die Folgen, die dieser und jener Zug oder Wurf haben dürfte, und sucht denselben auszuweichen oder vorzubeugen.

1. Die einfachsten Brettspiele.

621. Das Einsiedlerspiel. Dieses auch mit dem Fremdworte „Solitär" bezeichnete Spiel kann zur Unterhaltung oder als Geduldspiel von einem einzelnen gespielt werden. Es soll ursprünglich von den Indianern herstammen, die es nach ihren Jagdzügen in solcher Weise spielen, daß sie ihre Pfeile in eine geordnete Anzahl von Löchern stecken. Es sind nämlich in ein Brett eine Anzahl Löcher folgendermaßen eingebohrt:

		1	2	3		
	4	5	6	7	8	
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
	30	31	32	33	34	
		35	36	37		

In jedem Loche steckt lose ein hölzerner oder knöcherner Stift, der sich leicht herausziehen läßt. Man nimmt nun irgend einen dieser Stifte heraus und springt dann mit einem andern Stift nach dem leeren Platze, indem man den übersprungenen Stift hinwegnimmt. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, es so einzurichten, daß zuletzt nur noch ein einziger Stift übrig bleibt. Wir lassen hier zwei Beispiele davon folgen:

Man nimmt zuerst heraus Nr. 1 und schlägt dann von

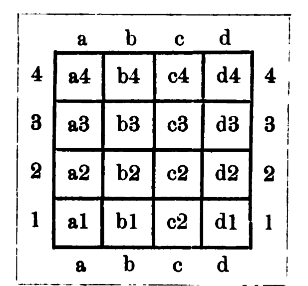
3	nach	1	30	nach	17
12	=	2	26	=	24
4	=	6	24	=	10
18	=	5	36	=	26
1	=	11	35	=	25
16	=	18	26	=	24
18	=	5	23	=	25
9	=	11	25	=	11
5	=	7	12	=	26

Oder man nimmt ebenfalls zuerst weg Nr. 1 und schlägt dann von

8	nach	6	37	nach	27
2	=	16	22	=	20
10	=	12	20	=	33
6	=	19	29	=	27
34	=	32	33	=	20
20	=	23	20	=	7
33	=	31	15	=	13
19	=	32	7	=	20
31	=	33			

Eine andre Art Einsiedlerspiel ist auch als Nürnberger Tand oder Ringspiel bekannt und besteht darin, sieben Ringe, welche in eine Reihe miteinander verschlungen sind und durch Stifte mit einem Blechstreifen in Verbindung stehen, auf eine Drahtgabel auf- und abzustricken. Die einzige Regel, die dabei beobachtet werden muß, heißt: Es kann kein Ring herauf oder herunter gespielt werden, es sei denn, daß nur noch ein einziger vor demselben auf der Gabel ist.

622. Das Fünfzehnerspiel. Als Grundlage dient ein Brett von 16 Feldern, welche alle, bis auf eins, mit 15 Steinen besetzt werden. Die Steine sind durch die Zahlen 1 bis 15 bezeichnet. Es kommt nun darauf an, die in beliebiger Reihenfolge der Zahlen zusammengestellten Steine durch nacheinander folgendes Schieben in eine solche Lage zu bringen, daß sie die natürliche Reihenfolge von 1 bis 15 zeigen.



	a	b	c	d	
4	1	2	3	4	4
3	5	6	7	8	3
2	9	10	11	12	2
1	13	14	15		1
	a	b	c	d	

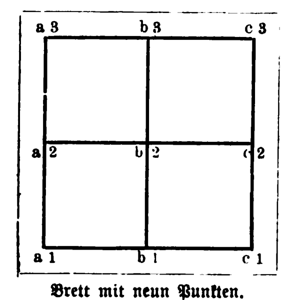
Vor allem muß man sich bei diesem wie bei andern Brettspielen damit genau bekannt machen, daß die Felderreihen durch Buchstaben und Zahlen bezeichnet werden, deren Zusammenstellung jemalig ein bestimmtes Feld bezeichnet. Diese Zusammenstellung findet sich in der oberen Figur zur Linken angegeben. Die andre Figur, zur Rechten, zeigt die natürliche Aufstellung der mit 1 bis 15 bezeichneten Steine. Dieselbe ist also folgende:

1	steht	auf	a 4	6	steht	auf	b 3	11	steht	auf	c 2
2	=	=	b 4	7	=	=	c 3	12	=	=	d 2
3	=	=	c 4	8	=	=	d 3	13	=	=	a 1
4	=	=	d 4	9	=	=	a 2	14	=	=	b 1
5	=	=	a 3	10	=	=	b 2	15	=	=	c 1

Man nimmt nun eine beliebige andre Aufstellung der Steine, indem man nach Willkür oder durch das Los die Plätze, d. h. die einzelnen Felder, für sie wählt, z. B. in nebenstehender Weise. Hier steht also Nr. 1 auf c3, 2 auf b4, 3 auf c4 ꝛc. Es kommt nun darauf an, die richtige Reihenfolge von 1 bis 15 wieder herzustellen durch Hin- und Herschieben, indem die Steine entweder auf das leere Feld zur Rechten oder Linken, oder auf das leere Feld darüber oder darunter gerückt werden, je nachdem sich das leere Feld an solcher Stelle befindet.

	a	b	c	d	
4	5	2	3	4	4
3	6	7	1	8	3
2	11	10	13	12	2
1	9	14	15		1
	a	b	c	d	

623. Das Mühlespiel. Das einfache Mühlespiel oder die kleine Mühle wird auf einem Brett von entweder neun Punkten oder neun Feldern gespielt. Beides läuft im Erfolg auf dasselbe hinaus. Jeder der beiden Spieler hat drei Steine, der eine drei hellfarbige, z. B. weiße, der andre drei dunkelfarbige, z. B. schwarze. Statt der Steine kann man auch drei Silbermünzen und drei Kupfermünzen nehmen,



Brett mit neun Punkten.

a3	b3	c3
a2	b2	c2
a1	b1	c1

Brett mit neun Feldern.

oder drei Nüsse und drei Bohnen u. s. w. Das Brett oder den Spielplan kann man auch durch einfache Linienzeichnung auf ein Papier oder auf der Schiefertafel herstellen. Das Spielen selbst geschieht durch abwechselndes Setzen je eines Steines, und nachdem jeder Spieler alle drei Steine gesetzt hat, durch abwechselndes Springen mit irgend einem Steine auf ein andres leeres Feld. Den Gewinn erreicht derjenige Spieler, welcher zuerst eine „Mühle macht“, d. h. seine drei Steine in einer geraden Linie vereinigt, z. B. auf a1, a2, a3 oder a1, b1, c1 u. s. w.

Beispiel: Der eine Spieler (A) setzt einen seiner Steine auf a1, der andre (B) einen Stein auf c3; dann setzt A seinen zweiten Stein auf a2, B seinen zweiten Stein auf a3. Thäte B letzteres nicht und setzte vielmehr seinen zweiten Stein auf irgend ein andres Feld, z. B. b2, b3 u. s. w., so würde A mit seinem dritten Steine das Feld a3 besetzen, somit eine Mühle machen. Nachdem aber B seinen zweiten Stein auf a3 gesetzt hat, so muß A seinen dritten Stein auf b3 setzen, damit nicht der Gegner durch Besetzen dieses Feldes seinerseits eine Mühle mache. Hierauf setzt B seinen dritten Stein z. B. auf c2. Die beiderseits gesetzten drei Steine von A und B sind nun folgendermaßen gruppiert:

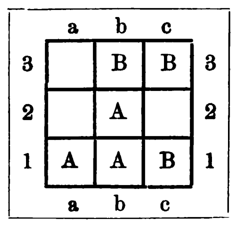
	a	b	c	
3	B	A	B	3
2	A		B	2
1	A			1
	a	b	c	

Nach diesem geschehenen Aussatz kann nun der weitere Verlauf des Spieles folgender sein, wobei wir jeden Zug durch Angabe des Standfeldes, auf dem ein Stein steht, und des neuen Feldes, auf welches er hinspringt, angeben:

	A	B
1)	a2 — c1	a3 — b1
2)	a1 — b2	c3 — a2
3)	b3 — a1	c2 — c3

Hat man nun festgesetzt, daß eine Mühle auch dann gelten soll, wenn drei Steine in schräger (diagonaler) Richtung zusammenkommen, dann würde jetzt A durch den Zug a1 bis a3 gewinnen, weil seine drei Steine nunmehr in der schrägen Linie a3, b2, c1 sich befinden. Es wird jedoch häufiger das Zusammentreffen in den beiden schrägen Linien nicht als Mühle gerechnet.

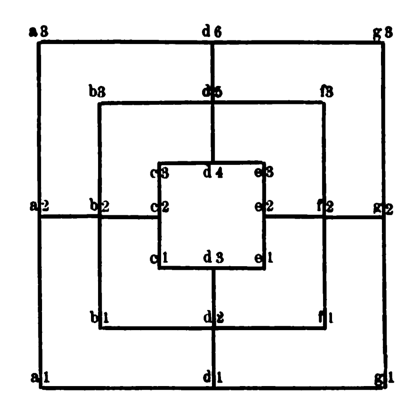
	A	B
4)	c1 — c2	c3 — b3
5)	c2 — a3	b1 — c1
6)	a3 — b1	a2 — c3



In der jetzt erreichten Stellung der Steine (siehe nebenstehendes Diagramm) muß nun B das Spiel, wie auch A ziehen mag, gewinnen, da er entweder in der Linie a3 bis c3 (durch c1 auf a3) oder in der Linie c1 bis c3 (durch b3 auf c2) eine Mühle erzwingen kann. Spielt z. B. A 7) a1 bis c2, so macht B durch c1 auf a3 die Mühle voll, in irgend einem andern Falle durch b3 auf c2.

624. Das große Mühlespiel wird auf einem Brett gespielt, welches aus drei ineinander geschachtelten Quadraten besteht, deren Eckpunkte und deren

Mittelpunkte von jeder Seite als zu besetzende Felder gelten. Beide Spieler erhalten hier jeder neun Steine. Sind die Steine beiderseits auf das Brett gesetzt, so beginnt das Ziehen, und zwar irgend eines Steines auf ein unbesetztes Nachbarfeld, entlang der verbindenden geraden Linie. Wer entweder beim Setzen oder beim Ziehen eine Mühle macht, darf irgend einen Stein des Gegners, jedoch keinen, der mit zwei andern zusammen eine Mühle bildet, vom Brett nehmen, was man „blasen“ nennt. Sehr vorteilhaft ist die Erreichung einer sogenannten Zwickmühle, bei welcher ein Stein durch Hin- und Herziehen jedesmal eine Mühle schließt, z. B. in der Stellung von fünf Steinen auf den Feldern a 1, d 1, g 1 und b 1, f 1. Durch Ziehen des Steines von d 1 auf d 2 erlangt hier der Spieler eine Mühle in der Linie von b 1 bis f 1, dann wieder im nächsten Zuge durch Ziehen desselben Steines eine Mühle in der Linie von a 1 bis g 1. Wer infolge des Nehmens alle seine Steine bis auf drei verloren hat, kann mit diesen drei auf ein beliebiges Feld springen, ähnlich wie in der kleinen Mühle (Nr. 623). Wer zuerst den Gegner sämtlicher Steine beraubt hat, ist Sieger. Noch besser gewinnt er aber, wenn er so geschickt zu setzen und zu ziehen vermag, daß der Gegner, wenn er am Zuge ist, keinen Stein bewegen kann. Als Beispiel diene folgende Partie, wobei zu bemerken ist, daß ein M! die Erreichung einer Mühle bedeutet und daß dann ein Stein des Gegners gewonnen wird:



a. Setzen der Steine.

	Weiß:	Schwarz:		Weiß:	Schwarz:
1)	Auf a 3	Auf b 3	6)	Auf c 2	Auf c 3
2)	„ g 1	„ b 2	7)	„ f 1	„ d 2
3)	„ b 1	„ d 5	8)	„ f 2 M! nimmt d 2	„ d 2
4)	„ f 3	„ d 6	9)	auf g 2	„ g 3
5)	„ d 4	„ a 2			

b. Ziehen der Steine.

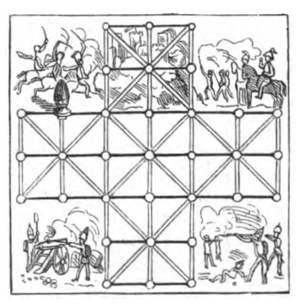
10)	f 2 — e 2	a 2 — a 1	13)	f 2 — e 2	d 5 — b 3
11)	g 1 — d 1	b 2 — a 2	14)	f 3 — d 5	und Weiß hat gewonnen, da Schwarz festgesetzt ist.
12)	e 2 — f 2 M! nimmt d 2	b 3 — b 2			

Es konnte aber Schwarz kurz vor Anfang des Ziehens seinen letzten Stein statt auf g 3 auch auf e 2 stellen, mit folgender Fortsetzung, in welcher Weiß mit dem 11. und 12. Zuge eine Zwickmühle erreicht:

Weiß:	Schwarz:	Weiß:	Schwarz:
10) g 2 — g 3	d 2 — d 3	14) b 1 — b 2	a 2 — a 1
11) f 2 — g 2 M! nimmt e 2	d 3 — e 1	15) g 1 — d 1	a 1 — a 2
12) g 2 — f 2 M! nimmt e 1	a 2 — a 1	16) d 1 — a 1	festgestellt
13) f 2 — g 2 M! nimmt a 1	b 2 — a 2	oder	
		16) d 1 — g 1 M! nimmt a 2	fest.

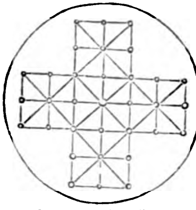
Eine entfernte Ähnlichkeit mit dem Mühlespiel hat das große japanische Go-Spiel, welches auf einem quadratförmigen Brett von 19 mal 19 sich schneidenden Linien mit 181 Steinen für jede Partei, die nacheinander auf die durchschneidenden Punkte der Linien zu setzen sind, gespielt wird.

625. **Das Festungs- oder Belagerungsspiel.** Hierzu dient ein Brett mit 33 in Kreuzform aufgestellten und durch Linien verbundenen Punkten. Neun der letzten stellen die Festung vor, die durch zwei Soldaten verteidigt wird. Diese können beim Anfang des Spieles auf zwei beliebigen Punkten der Festung aufgestellt werden. Die 24 Plätze außerhalb sind durch 24 Soldaten der angreifenden Partei besetzt. Die Angreifer haben die Aufgabe, alle neun Plätze der Festung zu besetzen und deshalb die zwei Mann Besatzung aus derselben zu verdrängen und sie herauszulocken. Sie müssen auf den Linien gegen die Festung vorrücken, bei jedem Zuge ein Mann um einen Punkt weiter. Jeder Angreifer kann von dem Verteidiger, der vor ihm steht, geschlagen werden, wenn er nicht durch einen Hintermann gedeckt ist. Daraus folgt, daß sie möglichst dicht gedrängt anzurücken haben. Wenn ein Verteidiger es übersieht, zu schlagen, so kann er geblasen, d. h. weggenommen werden. Unter Verhältnissen gibt man den Verteidigern einen oder zwei Mann zum Schlagen, um sie nach entfernteren Punkten aus der Festung herauszulocken. Die Verteidiger gehen ebenfalls nur einen Schritt auf einmal, beim Schlagen können sie aber über so viele Feinde hinwegspringen, als sie solche finden, die jedesmal hinter sich ein leeres Feld haben. Sie überspringen den Feind, nehmen ihn weg und setzen sich auf das leere Feld dahinter. Sind nicht genug Belagerer mehr vorhanden, um die Festung zu füllen, so haben diese das Spiel verloren. Sind dagegen die Festungssoldaten in ihrer Burg eingemauert, oder sind sie aus derselben so verdrängt, daß sie nicht dahin zurück können, sind aber die Belagerer selbst zu wenig, um die Festung voll zu machen, so ist das Spiel unentschieden.


Festungs- oder Belagerungsspiel.

Ähnlich ist das Spiel: „Der Fuchs und die Gänse“, welches auf einem gleichen Brette, jedoch ohne Festungsplätze, gespielt wird. Eine Figur, der Fuchs, steht auf dem Mittelfelde und hat dieselben Rechte wie die

Festungssoldaten. Er darf vorwärts und rückwärts marschieren, jedesmal von einem Punkte zum nächsten, und darf eine Gans nehmen, wenn das in gerader Linie hinter ihr befindliche Feld frei ist. Die siebzehn Gänse sind auf der einen Hälfte aufgestellt, dürfen nicht schlagen, sie haben gewonnen, wenn es ihnen gelingt, den Fuchs so einzuschließen, daß er nicht mehr ziehen kann. Links und rechts neben dem Fuchs ist ein leerer Platz. Dieser gewinnt, wenn er letzteren umgeht und jene wegschlägt.

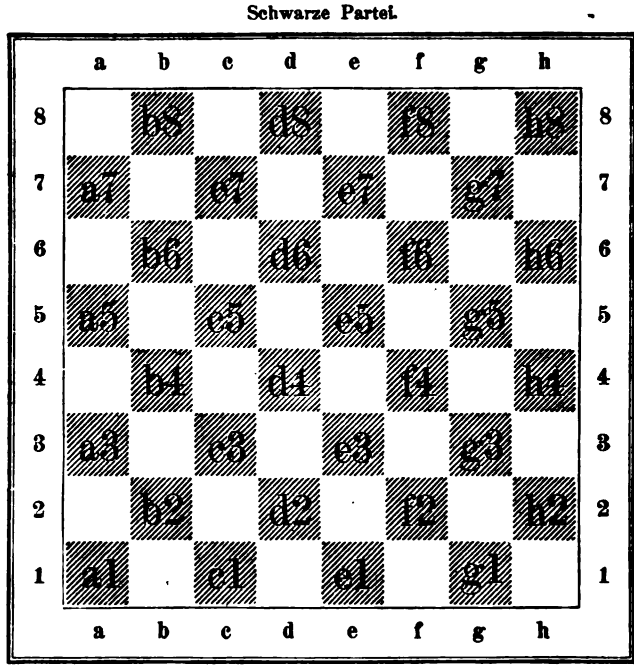

Fuchs und Gänse.

Dem Belagerungsspiel sind mancherlei Schlachtenspiele und Kriegsspiele ähnlich, z. B. das Düppeler Schanzenspiel, das Rundspiel des Tamerlan u. a.

2. Spiele auf dem Damebrett.

Das Damebrett bildet ein Quadrat, geteilt durch senkrechte und wagerechte Linien in 8 mal 8, also 64 Felder, welche der besseren Übersicht wegen gewöhnlich abwechselnd hell und dunkel, meist weiß und schwarz gefärbt sind.

Schwarze Partei.



Weiße Partei.

Das Brett wird so zwischen die beiden Spielenden gelegt, daß jeder zur rechten Hand unten ein helles oder weißes Eckfeld hat. Die Bezeichnung der Felder erfolgt auf die bekannte Weise durch Buchstaben und Zahlen.

Es ist vor allen Dingen wichtig, daß der Anfänger im Brettspiel sich mit dieser Bezeichnungsweise, welche in der Kunstsprache Notation genannt wird, völlig vertraut mache. Man erwirkt leicht diese Brettkenntnis, wenn man sich z. B. fragt, welche Felder enthält die und die Reihe? wie heißt ein beliebiges Feld auf dem Brett? endlich wo liegt dies, wo liegt jenes Feld? ꝛc. Man muß, kurz gesagt, die Felder im Griffe haben, wie der Klavierspieler die Tasten beim Anblick der Noten. Man gelangt hierdurch nicht nur zu einem fertigen Nachspielen von Beispielspartien, sondern auch zu einem schnellen Überblick, und Überblick ist jedes Brettspielers Fundament.

626. Wolf und Schafe. Die Partei der Schafe hat vier Steine, welche die „Schafe" vorstellen. Die Gegenpartei hat einen Stein, den Wolf. Man kann das Spiel entweder auf den weißen oder auf den schwarzen Feldern spielen; in der Regel wird es auf den schwarzen Feldern gespielt. Die Steine ziehen ein Feld schräg, also von schwarz auf schwarz; die Schafe nur vorwärts, also nach oben, der Wolf dagegen sowohl vorwärts als rückwärts. Die Aufgabe der Schafe ist, den Wolf so zurückzudrängen, daß er nicht mehr ziehen kann, d. h. daß seine Nachbarfelder von Schafen besetzt sind, er selbst also eingeschlossen ist. Sobald dies geschehen, hat die Partei der Schafe gewonnen. Der Wolf dagegen bestrebt sich, durch die Schafe hindurchzudringen, d. h. hinter den Rücken derselben zu gelangen, und gewinnt hierdurch seinerseits das Spiel. Hauptregel für den Wolf ist, sich immer so nahe wie möglich bei den Schafen zu halten, um sofort eine gegebene Blöße benutzen zu können. Die Schafe dagegen müssen immer darauf bedacht sein, jemalig thunlichst die gerade Linie wieder herzustellen. — Als Anfangsstellung für das Spiel gilt gewöhnlich die Aufstellung der vier Schafe auf die Felder a1, c1, e1, g1, und die Stellung des Wolfes auf das Feld b2.

Weiß Schwarz

1) g1 — f2

Andre Anzüge von Weiß wären minder gut und würden nach einigen Zügen dem Wolfe zum Durchbruch Gelegenheit geben.

1) . . . . b2 — c3.

2) a1 — b2

Zöge Weiß statt dessen c1 — b2, so würde der Wolf durch c3 — d2 den Durchbruch erreichen.

	Weiß	Schwarz
2)	. . . .	c3 — d2
3)	f2 — e3	d2 — c3
4)	c1 — d2	c3 — d4
5)	e1 — f2	d4 — c3
6)	f2 — g3	c3 — d4
7)	d2 — c3	d4 — e5
8)	b2 — a3	e5 — d4
9)	a3 — b4	d4 — e5
10)	c3 — d4	

Zöge hier Weiß aus Versehen 10) e3 — f4, so würde der Wolf durch e5 — d4 den Durchbruch erzwingen.

10) . . . . e5 — f4

11) b4 — c5

Falsch wäre d4 — c5.

11) . . . . f4 — e5

12) c5 — d6

Weiß Schwarz

Weiß könnte auch mit 12) e3—f4, e5—d6; 13) f4—e5 fortfahren.

12) . . . . e5 — f6

Zöge Schwarz e5 — f4, so folgt zunächst 13) d4—e5 u. s. w.

13) e3 — f4 f6 — e5

Auf f6—e7 kann 14) g3—h4, e7—d8; 15) d4—c5 folgen.

14) g3 — h4 e5 — f6

15) h4 — g5 f6 — e5

16) g5 — f6 und die Schafe haben den Wolf inmitten des Brettes eingeschlossen. Der Wolf konnte aber

15) . . . . f6 — e7

ziehen, worauf folgt:

	Weiß	Schwarz
16)	f4 — e5	e7 — d8
17)	d4 — c5	d8 — c7
18)	c5 — b6	c7 — d8
19)	d6 — e7	d8 — c7
20)	e5 — d6	c7 — d8

21. b6 — c7 mit Einschließung des Wolfes; oder

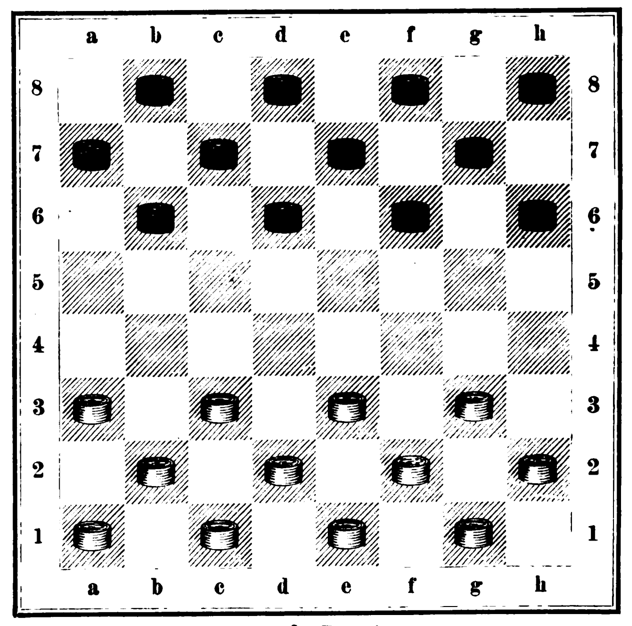
20) . . . . c7 — b8

21) d6 — c7 b8 — a7

22) c7 — b8 und die Schafe haben den Wolf am Rande des Brettes eingeschlossen.

627. Das Damespiel. Unter den verschiedenen Arten dieses Spieles wird das gewöhnliche deutsche Damespiel auf dem bekannten Damebrett, und zwar auf den 32 schwarzen Feldern desselben, mit je 12 Steinen für jede Partei gespielt. Seinen Namen verdankt das Damespiel nicht dem sogenannten Dammsetzen, wonach es irrtümlich von einigen Dammspiel genannt wird, sondern vielmehr, seinem Ursprunge gemäß, dem spanischen und italienischen Worte dama, welches nichts weiter als „Stein" bedeutete. In diesem Sinne wurde das Spiel bereits vor länger als 300 Jahren in Spanien geübt. Die Franzosen haben daraus „Le jeu de dames" gemacht, woraus unser Wort „Damespiel" entstanden ist.

Schwarze Partei.



Weiße Partei.

Aufstellung der Steine für das Damespiel.

Beide Parteien, die weiße und die schwarze, ziehen abwechselnd je einen Stein, und zwar stets einen Schritt schräg vorwärts auf das nächste Feld von gleicher Farbe. Steht ein Stein vor einem feindlichen Stein, hinter welchem sich ein leeres schwarzes Feld in gleicher Richtung befindet, so muß man diesen Stein schlagen, d. h. über denselben hinwegspringen und zugleich den feindlichen Stein vom Brett nehmen. Unterläßt man dies und thut einen andern Zug, so hat der Gegner das Recht, den Stein, welcher schlagen mußte, zu „blasen", zur Strafe wegzunehmen, was jedoch nicht für einen besonderen Zug gilt. Welche Partei dem Gegner sämtliche Steine geschlagen,

oder die feindlichen Steine so eingeschlossen hat, daß sie nicht mehr ziehen können, hat die Partie gewonnen. Bezeichnet wird das Schlagen in der Aufzeichnung durch ×.

Wenn ein Stein die letzte Reihe des Brettes, d. i. die erste Reihe des Gegners, erreicht, so wird er in eine Dame verwandelt. Die Dame hat den Vorzug, daß sie nicht bloß vorwärts, sondern auch rückwärts gehen und schlagen kann, und zwar nicht bloß ein Feld, sondern beliebige viele Felder derselben schrägen Linie, als unbesetzt sind. Bezeichnet wird die Dame im praktischen Spiele durch zwei aufeinander gelegte Steine und in der Schrift durch ein D.

628. Beispielspartie des Damespiels.

	Weiß	Schwarz
1)	c3 — d4	f6 — g5
2)	g3 — h4	g7 — f6
3)	b2 — c3	d6 — c5
4)	h2 — g3	c7 — d6
5)	g3 — f4	d6 — e5
6)	f4 × d6	g5 — f4
7)	e3 × g5	h6 × f4
8)	d2 — e3	f4 × d2
9)	c1 × e3	h8 — g7
10)	f2 — g3	g7 — h6
11)	g3 — f4	b6 — a5
12)	d4 × b6	a7 × c5
13)	c3 — d4	a5 — b4
14)	d4 × b6	e7 × c5
15)	a1 — b2	b8 — a7

	Weiß	Schwarz
16)	b6 — c7	d8 × b6
17)	f4 — g5	h6 × f4 × d2
18)	e1 × c3 × a5 × c7	
18)	. . . .	c5 — d4
19)	c7 — d8D	f6 — g5

Falls f6 — e5, so 20) Dd8 — c7; falls aber f8 — e7, so 20) h4 — g5, f6 × h4; 21) Dd8 × f6 × c3.

	Weiß	Schwarz
20)	h4 × f6	d4 — e3
21)	f6 — e7	f8 × d6
22)	Dd8 — g5	d6 — e5
23)	Dg5 × d2	e5 — d4
24)	Dd2 — e3	d4 × f2
25)	g1 × e3 und Weiß hat gewonnen.	

Es sei bei dieser Gelegenheit bemerkt, daß viele lehrreiche Musterspiele sowie eine vollständige Theorie in dem Buche „Das Damespiel nach älterer und neuerer Spielweise“ von Heinz Credner, erschienen in Leipzig 1886, zu finden sind.

629. Schlagdame. Eine vielfach beliebt gewordene Abart des Damespiels ist die Schlagdame, für welche alle sonstigen Regeln des Damespiels gelten, nur mit der Ausnahme, daß hier diejenige Partei gewinnt, welche nicht zuerst ihren Gegner aller Steine beraubt hat, sondern welche im Gegensatz hierzu ihrer sämtlichen Steine durch Schlagenlassen sich entäußert hat. Es gewinnt hier also diejenige Partei, welche im gewöhnlichen Damespiel verlieren würde.

Beispiel:

	Weiß	Schwarz
1)	c3 — d4	f6 — e5
2)	d4 × f6	g7 × e5
3)	g3 — f4	e5 × g3
4)	h2 × f4	h6 — g5
5)	f4 × h6	f8 — g7
6)	h6 × f8D	d6 — c5
7)	Df8 × d6 × b4	d8 — e7
8)	Db4 × f8	c7 — d6
9)	Df8 × c5	b6 × d4
10)	e3 × c5	a7 — b6
11)	c5 × a7	h8 — g7

In der jetzt erreichten Stellung hat Schwarz nur noch zwei Steine, nämlich b8 und g7, während Weiß noch neun Steine besitzt, auf a1, a3,

a7, b2, c1, d2, e1, f2, g1. Der weitere Verlauf des Spieles kann folgender sein:

	Weiß	Schwarz
12)	f2—e3	g7—f6
13)	d2—c3	f6—e5
14)	e3—f4	e5 × g3
15)	e1—f2	g3 × e1D
16)	c3—b4	De1 × a5
17)	c1—d2	Da5 × e1
18)	a3—b4	De1 × a5
19)	b2—c3	Da5 × d2
20)	g1—h2	b8—c7
21)	a1—b2	

Jetzt läge es für Schwarz nahe, sich durch Dd2—c3 wegen 22) b2 × d4 seiner Dame zu entäußern, dann würde er aber verlieren, weil hierauf Weiß nach Schlagenlassen des Steines d4 ꝛc. mit a7—b8 zuerst zur Dame kommt und dann diese später schlagen lassen kann.

	Weiß	Schwarz
21)	. . . .	Dd2—e3
22)	b2—a3	De3—c5
23)	a3—b4!	Dc5 × a3
24)	h2—g3	Da3—c1
25)	g3—h4	Dc1—f4
26)	h4—g5	Df4 × h6
27)	a7—b8D	Dh6—f4
28)	Db8 × d6 × g3	und Weiß hat verloren.

Häufig wird das Schlagdamespiel auch nach der polnisch-deutschen Weise gespielt, über welches die nächste Nummer handeln wird.

630. Das polnisch-deutsche Damespiel. Diese auch in Deutschland häufig geübte Abart unterscheidet sich nur dadurch von dem gewöhnlichen Damespiel, daß die Steine auch rückwärts schlagen können. Beim einfachen Ziehen dagegen gehen sie auch hier nur vorwärts. Beispiel:

	Weiß	Schwarz
1)	c3—d4	f6—g5
2)	g3—f4	g5—h4
3)	f2—g3	h4 × f2
4)	e1 × g3	d6—c5
5)	g3—h4	c7—d6
6)	b2—c3	b8—c7
7)	g1—f2	e7—f6
8)	a3—b4	c5 × a3

Der Zweck dieses Opfers erhellt aus dem 10. Zuge.

	Weiß	Schwarz
9)	f4—g5	h6 × f4
10)	e3 × g5 × e7 × c5	
10)	. . . .	f8—e7
11)	a1—b2	b6—a5
12)	f2—g3	g7—f6
13)	d2—e3	a5—b4

Diese Vorbereitung von Schwarz, um eine Schlaglückenkette (vgl. 17. Zug) herbeizuführen, schlägt nicht zu seinen gunsten aus; die ganze Kombination ist aber für den Reichtum an Schlagwendungen in der polnischen Spielweise bezeichnend.

	Weiß	Schwarz
14)	c3 × a5	f6—e5
15)	d4 × f6	e7 × g5
16)	h4 × f6	c7—b6
17)	a5 × c7	d8 × b6 × d4 × f2 × h4
18)	b2—c3	a7—b6
19)	f6—e7	h8—g7
20)	e7—d8D	b6—c5
21)	Dd8—c7	g7—f6
22)	Dc7—b8	f6—g5
23)	Db8—a7	und Weiß gewinnt.

631. Damespielaufgaben. Erste Stellung. Weiß: Steine auf c1, c7, d2. Schwarz: Steine auf a3, e5, f4, sowie Dame auf e7. Weiß, obschon ohne Dame, zieht an und gewinnt und zwar durch 1) c1—b2, a3 × c1 D; 2) c7—d8 D, Dc1 × e3; 3) Dd8 × f6 × d4 × f2 und Weiß gewinnt. — Zweite Stellung. Weiß: Steine auf e1, f2, f4, g3. Schwarz: Stein auf g7 und Dame auf f6. Weiß gewinnt durch 1) g3—h4, Df6—c3; 2) f4—e5, Dc3 × f6; 3) h4—g5, Df6 × h4; 4) f2—g3, Dh4 × f2; 5) e5 × g3, g7—f6; 6) g3—f4 und Weiß gewinnt.

— Die folgenden zwei Stellungen sind nach der polnisch-deutschen Spielweise, das heißt mit Rückwärtsschlagen der Steine auszuführen. Dritte Stellung. **Weiß**: Steine auf b2, e5, f4, h2, h6. **Schwarz**: Stein auf h8 und Damen auf c7 und e7. Weiß gewinnt durch 1) e5—d6, De7 × a3 × c1 × g5; 2) h6 × f4, Dc7 × g3; 3) h2 × f4, h8—g7; 4) f4—g5, g7—h6; 5) g5—f6, h6—g5; 6) f6 × h4 und gewinnt. Wenn keine Steine mehr, sondern nur noch Damen gegen Damen sich auf dem Brett befinden, so bleibt sich die gewöhnliche deutsche Spielweise mit der polnisch-deutschen Spielweise gleich, da die Damen in beiden Spielweisen gleichmäßig gehen und schlagen. Beispiel: Vierte Stellung. **Weiß**: Damen auf c3, g3 und h2. **Schwarz**: Eine Dame auf b6. Weiß gewinnt durch: 1) Dc3—a5, Db6—g1; 2) Da5—b6, Dg1 × a7; 3) Dh2—g1, Da7—b8; 4) Dg3—h2, Db8—a7; 5) Dh2—b8. Zöge Schwarz im ersten Zuge Db6—a7, so gewinnt Weiß durch 2) Dh2—g1, Da7—b8; 3) Dg3—h2, Db8—a7; 4) Da5—b6, Da7 × c5; 5) Dg1 × b6.

632. **Das eigentliche polnische Damespiel** ist vornehmlich in Frankreich heimisch geworden und wird deshalb auch das polnisch-französische Damespiel genannt. Diese Spielweise unterscheidet sich wesentlich von dem deutschen Damespiel durch ein größeres Brett, welches aus 10 mal 10 Feldern besteht und für jede Partei 20 Steine hat. Im übrigen gelten die Regeln für das polnisch-deutsche Spiel, wonach jeder Stein zwar nur vorwärts gehen, aber vorwärts und rückwärts schlagen kann.

3. Das Schachspiel.

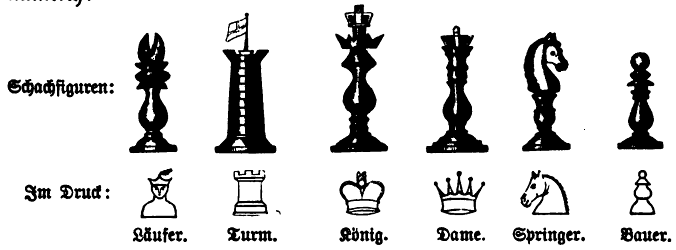
633. **Bedeutung des Schachspiels.** Das Schachspiel gilt als das vollkommenste Brettspiel, hervorragend durch einheitliche Gestaltung und durch die Tiefe wie unendliche Zahl seiner Wendungen. Man sieht hier wahre und durchgehende Denkthätigkeit im Spiele und den Erfolg in der Hauptsache fast ausschließlich vom Geist, nicht vom Zufall abhängig. Nur der besseren Einsicht und der tieferen Berechnung öffnet sich hier der Weg zum Gewinn. Auch trägt dieses Spiel seinen Lohn und seinen Mißerfolg in sich selbst, je nachdem der Geist es beherrscht oder je nachdem er sich von der Schwäche beugen läßt. Dazu erscheint dieses ganze Spiel wie ein geistiger Ernst, bei welchem trotz äußeren Schweigens doch im Innern ein um so lebhafterer Kampf der Gedanken entspinnt, die einander befehden, berichtigen, sich zurückziehen, ehe noch gezogen ist. Das Schachspiel bringt Person gegen Person, Willen gegen Willen, schärft Geist an Geist. Es ist kein leichtes Spiel, etwa für das Kindesalter geeignet, denn es verlangt waches Auge, schnellen Blick und scharfe Überlegung, dazu ausschauende Übersicht und kluge Abwägung; es wird eine Schule der Entschließung, des Wagnisses und des Mutes, des Maßes und der Geduld. Bei ihm findet man die Bahn geöffnet für feldherrlichen Vorausblick sowie für siegesraschen Entschluß, für zögernde Vorsicht wie für abwehrende Klugheit.

Frühere Zeiten nannten dies Spiel das kunstvolle Spiel, das edle Spiel, auch das hohe, goldene und ritterliche Spiel, das nichts Gemeines

in sich trägt. So rechnete man auch im Mittelalter das Schach unter die sieben ritterlichen Künste oder Tugenden, als welche das Reiten, Schwimmen, Schießen, Ringen, der Vogelfang, das Schachspiel und das Saitenspiel angesehen wurden.

Den Ursprung und das Alter des Schach haben zahlreiche sinnvoll erfundene Sagen in graues Altertum verlegt. Geschichtlich sicher ist nur, daß die ersten wirklichen Spuren des Spieles sich etwa im achten oder neunten Jahrhundert unsrer Zeitrechnung zeigen. Das Schachspiel hat eine so reiche Litteratur, wie sie kein andres Spiel und wie sie manche Wissenschaft nicht besitzt, aufzuweisen. Auch ist seine praktische Übung bereits seit länger als drei Jahrhunderten durch eine stetig wachsende Theorie unterstützt worden.

634. Brett und Steine des Schachspiels. Als Brett für das Schachspiel dient das bekannte Damebrett, dessen sämtliche 64 Felder, also sowohl die weißen als die schwarzen, hier benutzt werden. Die Bezeichnung der Felder (Notation) erfolgt ebenfalls in ähnlicher Weise wie bei dem Damespiel. Jede Partei hat im Schach sechs verschiedene Arten von Steinen, nämlich:



Im ganzen hat jede Partei 16 Steine, und zwar einen König, eine Dame, zwei Türme, zwei Läufer, zwei Springer und acht Bauern. Die Aufstellung dieser verschiedenen Steine oder Figuren erfolgt nun zu Anfang des Spieles gemäß der auf Seite 341 gegebenen bildlichen Darstellung.

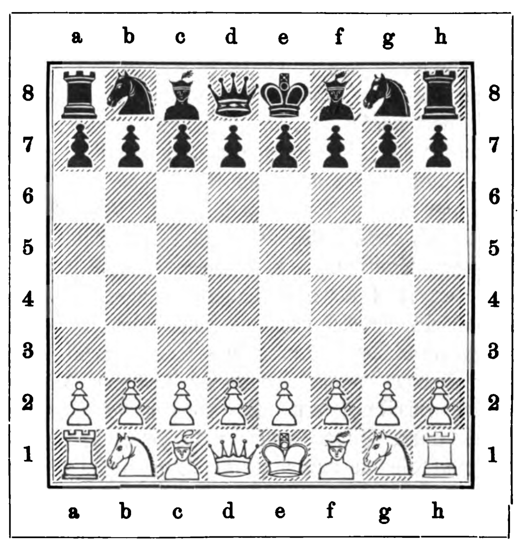
635. Die Grundregeln des Schach. Die Art und Weise, wie sich die Figuren auf dem Brett bewegen, nennt man ihre Gangweise. Die wichtigste Figur ist der König, von dessen richtiger Führung in erster Linie der Gewinn und der Verlust des Spieles abhängt. Der König geht immer nur einen Schritt bis ins nächste Feld, aber nach jeder Richtung. Stünde er in der Mitte des Brettes, z. B. auf dem Felde e4, so kann er, falls die umliegenden Felder unbesetzt sind, einen der folgenden acht Züge: e4—d4, e4—f4, e4—d5, e4—e5, e4—f5, e4—d3, e4—e3 und e4—f3 thun. — Die Dame geht wie der König nach jeder beliebigen Richtung, aber in unbeschränkter Anzahl der Schritte, d. h. nicht bloß auf das nächste Feld, sondern durch so viel Felder, als sie unbesetzt findet, und zwar in dieser Richtung auf irgend ein beliebiges Feld, z. B. von e4 bis nach e8, oder a4, oder h4, oder e1, oder a8, oder h7, oder b1, oder h1. Sie könnte aber auch von e4 nach e5, oder e6, oder e7, oder nach d5, oder c6 ꝛc. gehen. — Die Türme gehen in gerader, d. h. in wagerechter oder senkrechter Richtung über beliebig



viele unbesetzte Felder. — Die Läufer gehen in schräger Richtung über beliebig viele unbesetzte Felder; sie verlassen deshalb nie die Farbe ihres ursprünglichen Feldes. — Der Springer springt, sein Standfeld eingerechnet, auf jedes dritte Feld von andrer Farbe als das Standfeld, und zwar ohne Rücksicht darauf, ob die zwischenliegenden Felder leer oder besetzt sind. Er verändert mit jedem Zuge die Farbe seines Feldes. Steht ein Springer z. B. auf e4, so kann er im nächsten Zuge auf folgende acht Felder, wenn sie unbesetzt sind, ziehen: c5, d6, f6, g5, g3, f2, d2, c3.



Lager der schwarzen Partei.



Lager der weissen Partei.

Den einfachsten Gang hat der Bauer; er geht nur geradeaus, und zwar nur einen Schritt in das nächste vor ihm gelegene Feld. Nur bei seinem ersten Zuge kann er auch statt eines sogleich zwei Felder weit vorrücken. So kann der Bauer e2 im ersten Zuge entweder nach e3 oder nach e4 gehen, im zweiten Zuge aber entweder nur nach e4 oder nach e5 u. s. f.

Die größeren Figuren, Offiziere genannt, schlagen in derselben Weise, in welcher sie gehen, d. h. sie können auf solchen Feldern, die ihrer Gangweise zugängig sind, darauf stehende feindliche Figuren wegnehmen, indem sie sich selbst auf die bezüglichen Felder stellen. Die Bauern aber weichen beim Schlagen von ihrer Gangweise ab, indem sie stets schräg vorwärts in das nächste Feld rechts oder links schlagen. Der feindliche König wird nie geschlagen. Er muß, wenn er von einer Figur des Gegners angegriffen wird, auf irgend eine Weise dem Angriff sich entziehen. Wäre

dies nicht möglich, d. h. wäre es durch keinen Zug zu verhindern, daß der König im nächsten Zuge geschlagen werden könnte, so ist das Spiel beendigt und die Partei des angegriffenen Königs hat es verloren. Man sagt dann, der König ist „matt“ gesetzt. Die Mattsetzung des feindlichen Königs bildet also den Endzweck des Spieles. Der König darf auch nie dem Angriff einer feindlichen Figur ausgesetzt, d. h. so gezogen werden, daß er von einer feindlichen Figur unmittelbar darauf genommen werden könnte. Wird er vom Gegner bedroht, so sagt der Gegner bei seinem Zuge, welcher den feindlichen König angreift, das Wort „Schach“.

Zu den hier angedeuteten allgemeinen Grundregeln des Spieles kommen noch einige besondere Grundregeln hinzu, nämlich über die Rochade, über die Umwandlung der Bauern und über das Schlagen im Vorübergehen seitens der Bauern. Die Rochade ist ein zusammengesetzter Zug, bei welchem der König und der eine Turm, wenn die Felder zwischen ihnen leer sind, umgewechselt werden. Doch darf dies nur geschehen, wenn weder König noch Turm bereits gezogen haben und wenn bei Ausführung der Rochade der König nicht von einer feindlichen Figur bedroht ist, d. h. weder im Schach steht, noch in ein Schach zieht, noch über ein Schach hinweggeht. Die Rochade der weißen Partei erfolgt dadurch, daß der König von seinem ursprünglichen Standfeld e 1 entweder nach links auf c 1 springt, und daß zugleich der links stehende Turm (Damenturm) von a 1 auf das übersprungene Feld d 1 gestellt wird — oder daß der König nach rechts auf g 1 springt, während der Turm rechts (Königsturm) auf f 1 tritt. Die Umwandlung der Bauern erfolgt, sobald sie die letzte Reihe, also die erste Reihe des Gegners, erreicht haben. Sie werden dann in einen beliebigen Offizier, nach Wahl ihrer Partei, meist in die Dame verwandelt, und zwar ohne Rücksicht darauf, ob die ursprüngliche Dame schon geschlagen oder noch vorhanden ist. Das Schlagen im Vorübergehen endlich wird möglich, wenn ein Bauer aus seiner Anfangsstellung zwei Schritt zieht und hierbei neben einen feindlichen Bauer zu stehen kommt. Der feindliche Bauer kann ihn dann im nächsten Zuge so schlagen, als ob der erstgenannte Bauer statt zwei nur einen Schritt gegangen wäre.

Man stelle nun sämtliche Figuren nach der oben gegebenen bildlichen Darstellung auf das Schachbrett und nehme an, daß folgende Züge geschehen:

	Weiß	Schwarz
1)	e 2 — e 4	e 7 — e 5

Beide Parteien haben hier, wie es gewöhnlich im Anzuge geschieht, ihren Bauer vor dem König, den Königsbauer, zwei Schritt weit gezogen. Hierauf bringt Weiß z. B. seinen Läufer neben dem König, den Königsläufer, heraus und Schwarz thut desgleichen. Bei Aufzeichnung dieser Züge werden die Offiziere durch ihren Anfangsbuchstaben bezeichnet.

2)	L f 1 — c 4	L f 8 — c 5
3)	D d 1 — h 5	S g 8 — f 6

Schwarz greift mit seinem Springer die vorgerückte weiße Dame an, übersieht hierbei aber einen entscheidenden Angriff des Weißen:

4) D h 5 × f 7 +



Die weiße Dame schlägt (was durch ein × ausgedrückt wird) den Bauer schräg vorm König und greift letzteren selbst an. Sie bietet hierbei zugleich Schach, was im Druck durch ein + bezeichnet wird. Der König kann diesem Angriff nicht ausweichen, und Schwarz mag ziehen, was er will, so könnte Weiß im nächsten Zuge den schwarzen König schlagen. Hiernach ist der schwarze König matt gesetzt. Denn er darf auch seinerseits die weiße Dame nicht schlagen, durch K e 8 × f 7, weil er hierauf von dem weißen Läufer durch L c 4 × f 7 genommen werden könnte. Schwarz hat also die Partie hier bereits im vierten Zuge verloren. Sein Fehler bestand darin, daß er im dritten Zuge sich mit dem Angriffe des Springers auf die weiße Dame übereilte, statt dessen er zunächst das angegriffene Feld f 7 schützen mußte. Er konnte auf 3) D d 1 — h 5 besser antworten mit:

3) . . . . D d 8 — f 6

Denn wollte nunmehr doch Weiß 4) D h 5 × f 7 nehmen, so würde Schwarz zunächst D f 6 × f 7 erwidern, und nach dem weiteren Zuge 5) L c 4 × f 7 könnte dann der schwarze König diesen Läufer ungehindert schlagen. Schwarz würde also bei dieser Wendung einen Offizier gewinnen und dadurch in Vorteil kommen.

636. Spielanfänge. Man stelle die Figuren wieder in der ursprünglichen Aufstellung auf und lasse zunächst die beiden Königsbauern vorrücken:

1) e 2 — e 4 e 7 — e 5

Weiß kann nun im zweiten Zuge entweder einen Offizier herausbringen oder wieder einen Bauer ziehen. Am besten thut er, wenn er eine seiner Königsfiguren, d. h. entweder den Königsläufer oder den Königsspringer, ins Spiel bringt. Man nennt ersteren Anfang das Königsläuferspiel, letzteren Anfang, welchen wir hier betrachten wollen, das Königsspringerspiel.

2) S g 1 — f 3 S b 8 — c 6

Der weiße Königsspringer greift den Königsbauer des Schwarzen an, und der schwarze Damenspringer schützt deshalb den Königsbauer. Denn wollte nun Weiß im dritten Zuge doch den schwarzen Bauer durch 3) S f 3 × e 5 schlagen, so würde er selbst durch S c 6 × e 5 verloren gehen.

3) L f 1 — c 4 L f 8 — c 5

Man nennt diesen regelmäßigen Spielanfang die italienische Partie, weil er hauptsächlich in früherer Zeit von italienischen Meistern gespielt und auch in der Theorie bearbeitet wurde.

4) Rochiert.

Der weiße König springt auf das Feld g 1, und der weiße Königsturm springt über den König auf das Feld f 1.

4) . . . . S g 8 — f 6
5) S b 1 — c 3 Rochiert.

Schwarz steht mit seinem König auf g 8 und dem Königsturm auf f 8. Nunmehr ist von beiden Parteien die Königsseite regelmäßig entwickelt und die Spieler können nun dazu vorgehen, auch die Steine ihrer Damenseite zu bewegen, z. B.:

6) d2—d3 d7—d6
7) Lc1—g5 Lc8—e6
u. s. w.

Wir kehren jetzt zum ersten Zuge zurück und betrachten den Fall, daß nach dem Anzuge

1) e2—e4 e7—e5

Weiß einen zweiten Bauer vorzieht, z. B.

2) f2—f4

Schwarz kann diesen Bauer durch

2) . . . . e5×f4

zwar ungehindert schlagen, ohne daß sein eigner Bauer wiedergenommen werden könnte. Weiß erlangt dafür aber andre Vorteile, z. B. ein freies Vorrücken für seinen Königsbauer, welcher dadurch später im geeigneten Augenblicke die Stellung des Gegners beengen kann. Man nennt einen solchen Spielanfang, in welchem eine Partei einen Bauer (hier Bauer f2) opfert, um dadurch andre Vorteile an besserer Stellung zu erlangen, ein Gambit, nach dem italienischen Worte gambetto. Letzteres bedeutet soviel als Bein und erinnert an das Beinstellen beim Ringen, d. h. dem Gegner eine Falle stellen, indem man einen Augenblick lang auf einem Beine stehend sich zwar eine Blöße gibt, hierdurch aber einen größeren Vorteil erreichen will. Die gegenwärtige Art des Gambit führt den besonderen Namen „Königsgambit", weil es auf der Königsseite gegeben wird.

3) Sg1—f3

Diese Fortsetzung des Königsgambit mit dem Springer nennt man das Springergambit; es könnte auch statt dessen zuerst der Läufer gehen, und man würde es dann das Läufergambit nennen.

Eine andre Art Gambit entsteht aus folgendem Anfange

1) e2—e4 e7—e5
2) d2—d4 e5×d4
3) Sg1—f3

Statt dieses Springerzuges könnte Weiß zwar den schwarzen Bauer auf d4 sofort mit seiner Dame schlagen, also 3) Dd1×d4 ziehen. Es ist aber nicht gut, die Dame schon so früh ohne nachhaltigen Angriff ins Spiel zu bringen, da man hierdurch nur Zeit verliert. Denn der Gegner wird durch Angriffe auf die vorgerückte Dame seine Figuren entwickeln. Rasche Entwickelung der Figuren ist die Hauptregel im Anfangsspiel oder in der Eröffnung des Spieles, und je mehr hierbei ein Spieler dem andern zuvorkommt, desto eher wird er Aussicht haben, sich günstiger zu stellen und schließlich das Spiel zu gewinnen. Im gegenwärtigen Falle kann z. B. Schwarz auf 3) Dd1×d4 mit Sb8—c6 antworten, hierdurch die weiße Dame zum Rückzug nötigen, somit aber ein Tempo, wie man sagt, für die Entwickelung gewinnen. Weiß zieht es deshalb vor, das Spiel als Gambit fortzusetzen, d. h. den Bauer zu opfern und lieber die eigne Entwickelung zu betreiben.

Zahlreich sind die Verzweigungen, welche aus den ersten Anfangszügen bereits sich ergeben, und auf diese Fortsetzungen genauer einzugehen,



würde die Grenzen des gegenwärtigen Buches überschreiten. Es werden deshalb besser einige praktische Partien vorgeführt und diejenigen Leser, welche besondere Neigung für das Schachspiel fassen sollten, zu ihrer weitergehenden Belehrung auf besondere Schriften über dieses Spiel verwiesen, z. B. auf die Lehrbücher von M. Lange und auf den Leitfaden von von der Lasa.

637. Beispielspartien.

		Weiß	Schwarz		Weiß	Schwarz
a)	1)	e 2 — e 4	e 7 — e 5	3)	L f 1 — c 4	L f 8 — c 5
	2)	S g 1 — f 3	S b 8 — c 6	4)	c 2 — c 3	

Gegenwärtige Art, die italienische Partie (vgl. Nr. 635) fortzusetzen, hat den Zweck, zwei Bauern auf der Mitte des Brettes zu vereinigen, welche als ein sogenanntes starkes Zentrum ihrer Partei in der Regel gute Dienste leisten können.

4)	. . . .	S g 8 — f 6	7)	S b 1 — c 3	S f 6 × e 4
5)	d 2 — d 4	e 5 × d 4	8)	Rochiert.	
6)	c 3 × d 4	L c 5 — b 4 +			

Weiß rochiert, d. h. er setzt seinen König auf g 1 und seinen Königsturm auf f 1. Er kommt hierauf zwar für den Augenblick scheinbar in Verlust, kann aber letzteren durch eine weitergehende Berechnung nicht nur einholen, sondern auch später einen entscheidenden Angriff erlangen.

8)	. . . .	S e 4 × c 3	10)	D d 1 — b 3	L c 3 × a 1
9)	b 2 × c 3	L b 4 × c 3			

Schwarz kommt allerdings hier in namhaften Vorteil, da er einige Eroberungen an Figuren macht, bedenkt aber dabei nicht, daß der Gegner inzwischen einen starken Angriff gegen den schwarzen König einleiten kann.

11)	L c 4 × f 7 +	K e 8 — f 8	13)	S f 3 — e 5	L a 1 × d 4
12)	L c 1 — g 5	S c 6 — e 7	14)	L f 7 — g 6	d 7 — d 5

Schwarz zieht den Damenbauer zwei Schritt, um das Matt abzuwehren, welches ihm auf dem Felde f 7 droht.

15)	D b 3 — f 3 +	L c 8 — f 5	18)	L g 5 × f 6	g 7 × f 6
16)	L g 6 × f 5	L d 4 × e 5	19)	D f 3 × f 6 +	K f 8 — e 8
17)	L f 5 — e 6 +	L e 5 — f 6	20)	D f 6 — f 7 + und macht matt.	

b)	1)	e 2 — e 4	e 7 — e 5
	2)	f 2 — f 4	e 5 × f 4
	3)	S g 1 — f 3	g 7 — g 5

Der Zug von Schwarz bildet die regelmäßige Verteidigung gegen das Springergambit.

4) L f 1 — c 4 g 5 — g 4

Besser als dieser Angriff von Schwarz auf den weißen Springer ist die Entwickelung seines Spieles durch L f 8 — g 7.

5) L c 4 × f 7 +

Weiß bringt hier ein Opfer, um einen starken Angriff gegen den feindlichen König einzuleiten. In der Regel wird aber hier das Opfer des Springers gebracht, und zwar dadurch, daß Weiß im gegenwärtigen Zuge rochiert, was seine Entwickelung ungemein fördert.

5)	. . . .	K e 8 × f 7
6)	S f 3 — e 5 +	K f 7 — e 6
7)	D d 1 × g 4 +	K e 6 × e 5
8)	D g 4 — f 5 +	K e 5 — d 6
9)	d 2 — d 4	L f 8 — g 7
10)	L c 1 × f 4 +	K d 6 — e 7
11)	L f 4 — g 5 +	L g 7 — f 6
12)	e 4 — e 5	L f 6 × g 5
13)	D f 5 × g 5 +	K e 7 — e 8
14)	D g 5 — h 5 ×	K e 8 — e 7
15)	Rochiert	D d 8 — e 8
16)	D h 5 — g 5 +	K e 7 — e 6
17)	T f 1 — f 6 +	S g 8 × f 6
18)	D g 5 × f 6 +	K e 6 — d 5
19)	S b 1 — c 3 +	K d 5 × d 4
20)	T a 1 — d 1 +	K d 4 — c 4
21)	D f 6 — f 1 +	K c 4 — b 4
22)	D f 1 — b 5 + und macht matt.	

c)

1)	e 2 — e 4	e 7 — e 5
2)	f 2 — f 4	e 5 × f 4
3)	S g 1 — f 3	g 7 — g 5
4)	L f 1 — c 4	L f 8 — g 7
5)	d 2 — d 4	d 7 — d 6
6)	S b 1 — c 3	c 7 — c 6
7)	h 2 — h 4	h 7 — h 6
8)	h 4 × g 5	h 6 × g 5
9)	T h 1 × h 8	L g 7 × h 8
10)	S f 3 — e 5	d 6 × e 5

Durch dieses Opfer seines Springers erlangt Weiß einen sehr kräftigen Angriff.

11)	D d 1 — h 5	D d 8 — f 6
12)	d 4 × e 5	D f 6 — g 7
13)	e 5 — e 6	S g 8 — f 6
14)	e 6 × f 7 +	K e 8 — f 8
15)	L c 1 × f 4	S f 6 × h 5
16)	L f 4 — d 6 + und setzt matt.	

Hätte Schwarz im 15. Zuge den Läufer, g 5 × f 4, geschlagen, so konnte Weiß mit 16) D h 5 — c 5 ebenfalls matt machen. Am besten wäre im 14. Zuge gewesen, den König nach d 8 zu ziehen.

638. Spielendungen und Endspiele. Man unterscheidet regelmäßige Spielendungen, welche im gewöhnlichen Verlauf einer Partie gegen den Schluß derselben hin öfter vorkommen, und künstliche Endspiele, welche frei geschaffene Erzeugnisse sind und in der Regel als Aufgaben gestellt werden. Unter den gewöhnlichen Spielendungen ist der natürlichste Fall, wenn am Schlusse einer Partie die eine Partei einen Bauer mehr hat, den sie in die Dame bringt, d. h. bis auf die letzte Reihe vorrückt und hier zur Dame umwandelt. Es handelt sich dann darum, mit dem Könige und der neuen Dame den einzelnen feindlichen König matt zu machen. Wir nehmen an, der weiße König steht auf dem Feld c 3, der schwarze König auf d 6 und Weiß hat noch einen Bauer auf a 6; es können folgende Züge geschehen:

1)	a 6 — a 7	K d 6 — c 6
2)	a 7 — a 8 D +	K c 6 — d 6
3)	D a 8 — e 4	K d 6 — d 7
4)	K c 3 — c 4	K d 7 — d 6
5)	K c 4 — b 5	K d 6 — d 7
6)	K b 5 — c 5	

Hierdurch schneidet der weiße König dem Gegner das Feld d 6 ab. Der letztere muß, wenn er nicht an den Rand will, jetzt

6) . . . . K d 7 — c 7

ziehen, da ihm die weiße Dame den Weg nach dem rechten Flügel wehrt. Beide Könige stehen jetzt einander gegenüber, und keiner von beiden darf auf die zwischenbefindlichen drei Felder (hier b 6, c 6, d 6) gehen, weil er sonst dem andern zu nahe treten würde und von letzterem geschlagen werden könnte. Man nennt eine derartige Stellung die Opposition der Könige, welche für alle Endspiele von großer Bedeutung ist, weil hierbei der eine König dem andern eine ganze Linie abschneidet. Mit andern Worten: der schwarze König darf im vorliegenden Falle nicht auf die sechste Linie gehen.

Den Erfolg hiervon erzielt sofort der nächste Zug von Weiß, nämlich:

7) De4 — e7 +

Nun muß der schwarze König auf den Rand gehen, weil er auf die sechste Linie, wie eben bemerkt ist, nicht ausweichen kann, und weil er durch die Dame von der siebenten Linie vertrieben wird. Es folgt jetzt:

7) . . . . Kc7 — c8
8) Kc5 — b6 Kc8 — b8

Weiß kann nun auf verschiedene Weise das Spiel beenden, indem die Dame entweder auf b 7, gedeckt von ihrem Könige, oder indem sie auf einem der drei Randfelder d 8, e 8 oder f 8 matt setzt.

In letzterer Weise kann auch der einzelne Turm, wenn z. B. die eine Partei außer ihrem Könige nur noch den einen Turm und die andre Partei überhaupt keine Figur übrig behalten hat, das Matt herbeiführen. Wir nehmen an, der weiße König steht auf c 5, der schwarze auf b 7 und ein weißer Turm auf e 1. Hier zieht Weiß am besten zunächst:

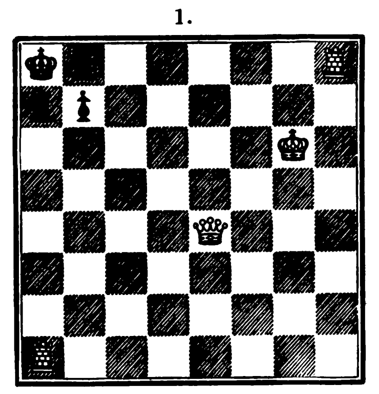
1) Td1 — a1 Kb7 — c7
2) Ta1 — a7 + Kc7 — b8
3) Ta7 — d7 Kb8 — c8
4) Kc5 — c6 Kc8 — b8
5) Kc6 — b6 Kb8 — c8
6) Td7 — d1 Kc8 — b8
8) Td1 — d8 + und matt.

Wir knüpfen hieran die Aufgabe, daß Weiß in drei Zügen matt setzen soll, wenn sein König auf e 6, sein Turm auf e 1 und der schwarze König auf e 8 steht. Es kann z. B. auf folgende Weise geschehen:

1) Te1 — d1 Ke8 — f8
2) Td1 — g1 Kf8 — e8
3) Tg1 — g8 + und matt.

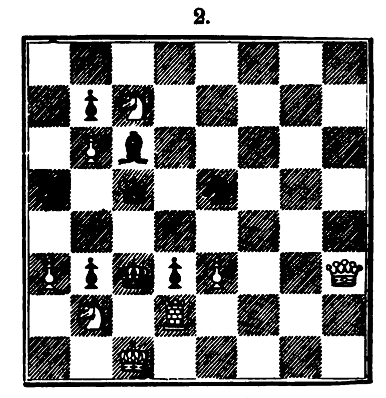
639. Schachaufgaben. Den künstlichen Endspielen oder Schachaufgaben liegt als Idee ihres Verfassers eine besondere Schachfeinheit zu Grunde, deren größere oder geringere Verstecktheit die Schwierigkeit der Aufgabe ausmacht. Es ist meist eine Spielwendung, welche auf Zügen beruht, wie sie im gewöhnlichen Verlauf einer praktischen Partie seltener vorkommen, z. B. auf der mehrfachen Aufopferung von Figuren, auf der weitberechneten Vorbereitung entscheidender Angriffe rc. Die Aufgaben werden in der Regel so aufgestellt, daß die weiße Partei den Anzug und in einer bestimmten Zahl von Zügen das Matt herbeizuführen hat. Eine Mattsetzung in einem Zuge ist so offensichtlich, daß sie im Grunde keine eigentliche Aufgabe bilden kann. Dagegen gibt es schon in zwei Zügen Aufgaben, welche dem Löser mancherlei Schwierigkeiten machen. Außerdem können auch Aufgaben so gestellt werden, daß die eine Partei in einer bedrängten Lage sich dennoch durch feine Züge zu retten vermag, indem sie das Spiel unentschieden, was man Remis nennt, machen kann. Von den eigentlichen Mattaufgaben sollen hier einige Proben folgen.

1.



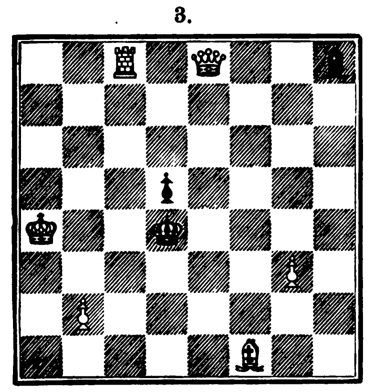
Matt in zwei Zügen.

2.



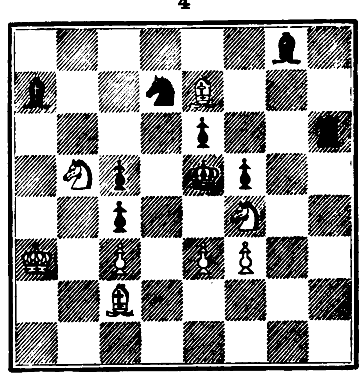
Matt in zwei Zügen.

3.



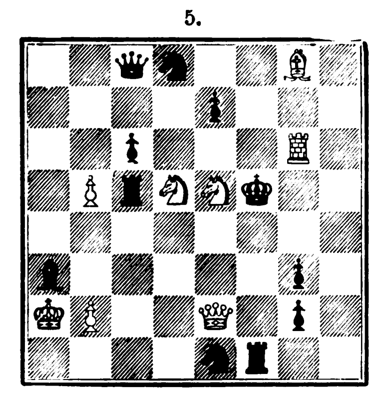
Matt in drei Zügen.

4



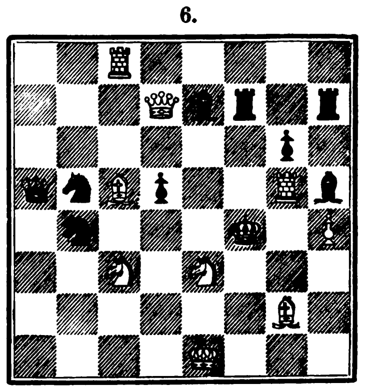
Matt in drei Zügen.

5.



Matt in vier Zügen.

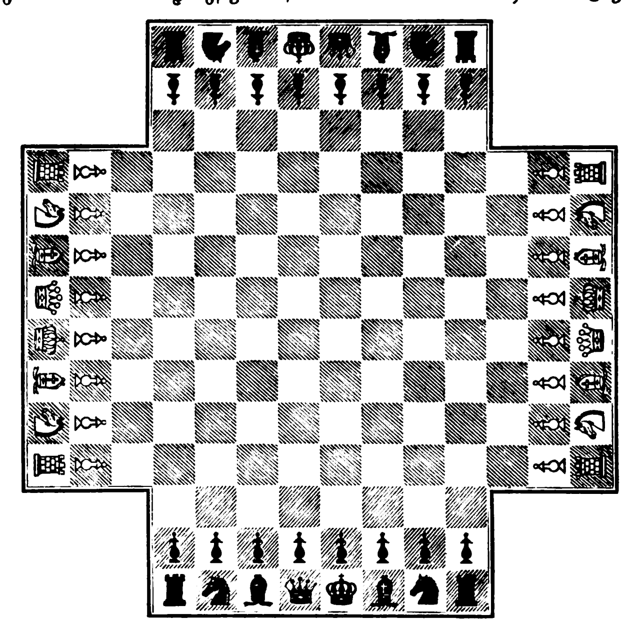
6.



Matt in fünf Zügen.

Lösungen: Erste Aufgabe: 1) De4 — h1. Hierdurch deckt Weiß mit seiner Dame zu gleicher Zeit die beiden Türme und hält den Bauer b7 gefesselt. Denn letzterer darf nicht ziehen, weil er sonst seinen König dem Angriff, also dem Schach, der weißen Dame aussetzen würde. Zöge Schwarz Ta7 × a1, so macht Weiß durch 2) Dh1 × a1 matt; zöge aber Schwarz Tb8 × h8, so setzt Weiß durch 2) Dh1 × h8 matt. Zöge endlich Schwarz einen seiner Türme anders, so wird letzterer von einem der weißen Türme mit Matt geschlagen, z. B. Ta7 — a6; 2) Ta1 × a6, da der Bauer b7 nicht nach a6 schlagen kann, weil sonst der schwarze König durch die Dame h1 in Schach käme. — Zweite Aufgabe: 1) Dh3 — c8, Dc5 × e3; 2) Sc7 — b5 + und matt. Nähme die schwarze Dame den Bauer a3, so würde das Matt durch 2) Sc7 — d5 erfolgen. In beiden Fällen kann nämlich der Läufer c6 den auf b5 oder auf d5 schachbietenden Springer des Weißen nicht nehmen, weil er sonst seinen König in das Schach der weißen Dame c8 stellen würde. Zieht Schwarz seinen Springer e5 irgend wohin, so folgt 2) Td2 × d3 + und matt. Zieht Schwarz den Springer a5 nach c4, oder setzt er seine Dame von c5 auf c4, so folgt das Matt durch 2) Sb2 — d1. — Dritte Aufgabe: 1) De8 — f8. Weiß droht mit der Dame Matt auf f4. Schwarz zieht am besten Lh8 — e5. Nun folgt 2) Tc8 — e8, Kd4 — e3; 3) Df8 — f4 + und matt, weil der Läufer die Dame nicht schlagen darf, da er sonst seinen König ins Schach bringen würde. — Vierte Aufgabe: 1) Lc2 — a4, ein feiner Vorbereitungszug; denn zieht nun Schwarz z. B. Th6 — h1, um auf a1 dem weißen Könige Schach zu bieten, so folgt dann 2) Sf4 — g6 +, Ke5 — d5; 3) Sb5 — c7 + und matt, weil jetzt der Läufer von a4 aus dem schwarzen König den Ausgang nach c6 wehrt. Schwarz zieht deshalb besser 1) .... La7 — b8, um dem weißen Springer b5 das Feld c7 zu wehren. Hierauf folgt 2) Sb5 — d4, und Weiß droht mit diesem Springer im nächsten Zuge das Matt auf c6. Schwarz kann dies nur hindern durch Wegnehmen des Springers c5 × d4, worauf Weiß mit 3) c3 × d4 matt macht. Unrichtig wäre es, wenn Weiß schon im ersten Zuge, ohne die feine Vorbereitung mit dem Läufer sofort 1) Sb5 — d4 versuchen wollte, weil dann Schwarz diesen Springer nicht sofort schlägt, sondern zunächst das Feld c6 mittels Sd7 — b8 verteidigen kann. — Fünfte Aufgabe: 1) Lg8 — h7, Tc5 × d5; Schwarz macht hierdurch seinem Könige das Feld f4 frei. 2) Se5 — c4, Tf1 — f3, wodurch der weißen Dame das Feld g4 gesperrt wird. 3) De2 — e4 +, Kf5 × e4; 4) Tg6 — e6 gibt doppeltes Schach durch den Turm wie durch den aufgedeckten Läufer h7. Der schwarze König kann den beiden Schachs nicht zugleich entrinnen und steht deshalb matt. — Sechste Aufgabe: 1) Se3 × d5 +, Sb4 × d5; 2) Lc5 — e3 +, Sd5 × e3; 3) Tc8 — c4 +, Se3 × c4; 4) Dd7 — d2 +, Sc4 × d2; 5) Sc3 × d5 + und matt. Nähme im zweiten Zuge der schwarze König den weißen Läufer, so würde Weiß durch 3) Dd7 — e6 + nebst 4) De6 — e4 das Matt schon im vierten Zuge erreichen.

640. Das Vierschach. Außer dem gewöhnlichen Schach zwischen zwei Personen oder zwei Parteien gibt es verschiedene Abarten, in welchen mehr Personen miteinander spielen, z. B. auf einem eigentümlich zugerichteten Brett drei Parteien, von denen jede die andre bekämpft. Mehr Anklang hat das sogenannte Vierschach gefunden, bei welchem zwei Personen als verbündete Spieler die eine Partei bilden und gegen zwei andre Personen, die gleichfalls miteinander verbündet sind, den Kampf führen. Es kann dieses Spiel auf verschiedene Art gespielt werden. In der Regel nimmt man dazu ein größeres Brett, welches dadurch entsteht, daß man an jeder Seite des gewöhnlichen Schachbrettes noch drei Reihen Felder anfügt und auf den äußersten beiden Reihen an jeder Seite die gewöhnlichen Schachfiguren für eine Partei aufsetzt. Die Figuren werden durch zwei gewöhnliche Schachspiele, welche aber nicht von derselben Art sind, gebildet; man nimmt z. B. eins aus Holzfiguren, ein andres aus knöchernen Figuren.

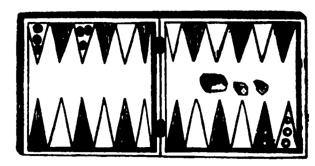


Die Steine der verbündeten Spieler, welche einander gegenüber sitzen, decken sich gegenseitig und greifen gemeinschaftlich die des Feindes an. Das abwechselnde Ziehen geht in ununterbrochener Folge links herum. Beendigt wird das Spiel durch Mattsetzen beider feindlichen Könige. Ist zunächst der eine König matt gesetzt, so bleiben seine Steine ohne alle Wirksamkeit und können so wenig gezogen wie geschlagen werden. Doch kann der Verbündete den mattgesetzten König seines Mitspielers durch geschickte Züge wieder frei machen, worauf sofort alle Steine des vom Matt befreiten Königs wieder in volle Thätigkeit treten.

4. Das Puffspiel und ähnliche Spiele.

641. Das Puffspiel. Dieses alte, auch „Poch“ genannte, Spiel hat zur Grundlage ein Brett, welches gewöhnlich innerhalb der Damenspielkästen sich befindet. Es besteht aus vier Abteilungen, in deren jeder sechs lange Spitzen in Pfeilform, meist von verschiedener Farbe, sich befinden. Die Spitzen stehen einander gegenüber und lassen in der Mitte des Brettes einen genügend freien Raum. Jeder der beiden Spieler hat 15 Damespielsteine, welche bei Beginn des Spieles außerhalb des Brettes gestellt werden.

Ein Wurf mit zwei Würfeln entscheidet, in welcher Weise jeder Spieler die Steine hineinbringen und im Spiele damit fortrücken darf. Wirft der Spieler auf einem Würfel 1 und auf dem andern 3, so rückt er mit einem Steine um 1 weiter, mit dem andern um 3. Jeder beginnt damit in der äußersten Ecke. Man unterscheidet nun das lange Puff und das konträre Puff. Bei ersterem setzen beide Spieler in demselben Felde ein und führen ihre Steine in gleicher Richtung über alle 24 Spitzen, bis sie dieselben auf der entgegengesetzten Seite wieder herausnehmen, wenn sie solche Würfe thun, zu deren Setzung innerhalb des Brettes der Raum nicht mehr vorhanden ist. Es gilt aber als Gesetz, daß kein Spieler mit seinen Steinen in eine der folgenden Abteilungen rücken darf, bevor er nicht alle 15 Steine ins Fach eingesetzt hat.



Das Puffspiel.

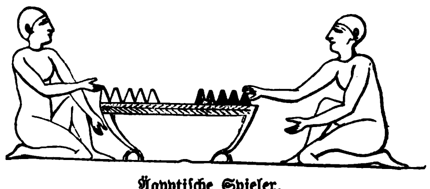
Beim konträren (entgegengesetzten) Puff, setzt jeder Spieler auf seiner Seite ein, und zwar so, daß er in dem Felde anfängt, wo der Gegner aufhört. Die Steine marschieren also gegeneinander. Wenn beide Würfel dieselbe Anzahl Augen zeigen, so nennt man dies einen Pasch. Wer einen solchen Pasch wirft, setzt nicht nur die oben aufliegenden Augen, sondern auch die auf der gegenüberstehenden Seite der Würfel befindlichen. Den ersten Pasch setzt man nur einfach, jeden folgenden aber doppelt, d. h. viermal die oben liegende Zahl eines Würfels und ebenso oft die unteren. Außerdem darf man, falls man bereits mehr als einen Pasch geworfen hat, nach jedem neuen Pasch noch einmal werfen.

642. Die Bände und Brücken im Puff. Zwei Steine auf demselben Felde bilden ein Band und können von dem Gegner nicht herausgenommen werden. Letzteres darf jedoch der Gegner mit jedem einzelnen Steine thun, den er auf einem Felde antrifft, auf welches er durch seinen Wurf kommt. Es ist Regel, daß man die niedrigste Zahl immer zuerst setzen muß; wer sie nicht setzen kann, darf die höheren auch nicht setzen. Wenn man bei einem Pasche nicht alle vier oben liegenden Augen setzen kann, so darf man die gegenüber befindlichen nicht setzen.

Beim langen Poch bestrebt man sich, eine Brücke zu machen, d. h. möglichst viele Bände dicht hintereinander, weil dadurch die Steine des Gegners, die noch zurück sind, verhindert werden, vorwärts zu rücken.

Dieses hält ihn mitunter so auf, daß er nicht gewinnen kann, auch wenn er viele Pasche würfe. Beim konträren Puff trachtet man vorzugsweise danach, in dem Felde, in welchem der Gegner einsetzt, einige Bände zu bekommen. Infolgedessen kann er leicht vergebliche Würfe thun, wenn ihm die Steine herausgeworfen sind. Da die niedrigste Zahl immer zuerst gesetzt werden muß, thut man gut, womöglich die letzten Bände auf der Seite, wo man herausnimmt, zu machen, also die ersten auf der Seite, wo der Feind einsetzt. Eben deshalb sucht man sie aber auch auf der eignen Seite so lange als möglich zu halten, um den Feind zu hindern.

643. Ausgang des Puffspiels und Ursprung. Diejenige Partei, welche alle ihre Steine zuerst aus dem Brette heraus hat, gewinnt die Partie. Es gibt aber noch andre Arten, zu gewinnen, z. B. vierfach, wenn man alle seine Steine auf einen Haufen bekommt; dreifach, wenn man seine Steine sämtlich einzeln in einer ununterbrochenen Reihe von 15 Feldern stehen hat. Sollen diese Gewinnweisen gelten, so muß solches zuvor besonders ausgemacht werden.



Ägyptische Spieler.

Es ist dieses Spiel eines der ältesten und seine Erfindung wird bereits den Phönikern zugeschrieben. Vorstehende Figur zeigt Ägypter der alten Zeit, wie sie ein altes Wandgemälde vorstellt, mit diesem Spiele beschäftigt.

Von den Phönikern sollen auch die Griechen dieses Spiel gelernt haben; sie hatten auf ihrem Brett aber nur je 10 Spitzen und 12 Steine von jeder Farbe, scheinen auch mit drei Würfeln gespielt zu haben. Bei den Römern wurden die 12 Spitzen des Spielbretts von einer schrägen Linie durchschnitten (von einem Winkel zum gegenüberstehenden), die wir auf unserm Puffbrett nicht haben. Sie nannten dieselbe linea sacra.

644. Das Tricktrack. Für dieses dem Puffspiel ähnliche, aber noch mannigfaltigere Spiel, welches man auch Tokkadille oder Toccategli nennt, werden außer dem gewöhnlichen Puffbrett nebst den zugehörigen Steinen und Würfeln noch drei Stäbchen aus Holz oder Elfenbein und zwei Spielmarken gebraucht. An die Spitze jedes Pfeiles ist ein Loch ins Brett gebohrt. Mit den drei Stäbchen markiert man die gewonnenen Punkte, indem man sie in jene Löcher steckt. Die beiden Spieler fangen an entgegengesetzten Enden des Brettes zu spielen an und ziehen ihre Steine gegeneinander. Es setzt aber jeder seine Steine gleich am Anfange in drei Haufen auf den ersten Pfeil. Mann nennt dies den Talon. Beim Würfelablesen ruft man die höchsten Augen zuerst, also 4 und 2 u. s. w.



Dominospiel (zu Seite 355). Mühle (zu Seite 330).

Schach (zu Seite 339).

Damespiel (zu Seite 336). Puff (zu Seite 331).

Mit dem ersten Wurfe kann man entweder zwei Steine von den Vorratshaufen nehmen und mit jedem derselben die Augen des einen Würfels setzen, oder man darf auch nur mit einem Steine ziehen und diesen so weit vorrücken, wie beide Würfel zusammen Augen zählen. Beim Zählen beginnt man von dem zweiten Pfeile; jener, auf welchem der Vorrat steht, zählt nicht mit. Man zählt überhaupt jedesmal von der folgenden Spitze an. Jeder Pfeil, auf welchem mehr als ein Stein derselben Farbe steht, heißt wie beim Puff ebenfalls ein Band. Die Pasche werden aber nicht doppelt oder mehrfach gesetzt, wie beim Puff, sondern nur einfach. Kommt ein vorrückender Stein auf ein Feld zu stehen, auf dem ein feindlicher Stein liegt, so schlägt er diesen, und der Spieler markiert dafür einen Punkt (Point) sich gut, indem er beim ersten Schlage seine Spielmarke auf die Spitze des Pfeiles legt, auf welchem der Vorrat (Talon) stand. Bei jedem weiteren Schlage rückt man die Marke um einen Pfeil weiter, bis zur zwölften Spitze seiner Hälfte. Erreicht man diese zwölfte Stelle früher als der Gegner, so hat man die Partie gewonnen, und zwar doppelt, wenn der Gegner noch nicht übermarkiert hat, dreifach, wenn er erst einen oder zwei Punkte markiert hat, und vierfach, wenn er seine Marke noch gar nicht im Brett hat, d. h. noch gar nicht zum Schlage gekommen ist.

645. Besondere Fälle im Tricktrack. Mit dem Ausdruck „Hucke“ bezeichnet man die letzte Stelle des zweiten Faches (Feldes), und es ist wichtig, sie zu nehmen, was jedoch nicht mit einem einzelnen Steine geschehen kann. Der Wurf muß vielmehr so günstig liegen, daß zwei Steine gleichzeitig auf den Pfeil der Hucke vorrücken können. Im allgemeinen kommt es darauf an, die sechs Pfeile des Huckenfeldes so lange als möglich geschlossen zu halten. Noch ist zu bemerken, daß das Schlagen der Steine im Tricktrack nicht wie beim Puff durch Herauswerfen des feindlichen Steines erfolgt, sondern vielmehr durch einfaches Markieren, wenn man ihn durch einen Wurf trifft. Ist man endlich ganz ins letzte Feld gekommen und wirft man hier mehr Augen als man setzen kann, so sind, gerade wie beim Puff, ebensoviel herauszunehmen. Wer nun seine Steine herausgenommen hat, gewinnt die Partie und erhält zwei Punkte (Points). Jede gewonnene Partie von zwölf Punkten aber wird durch ein Stäbchen, das man in eines der Löcher steckt, bemerkt.

646. Das Gammon. Eine andre Abart des Puffspiels ist das Gammonspiel oder Backgammon, welches aber mehr in England und Frankreich gespielt wird. Den Knaben, welche beim englischen Unterricht das weltbekannte Buch „Der Landprediger von Wakefield“ (Vicar of Wakefield) zu lesen haben, wird es erinnerlich sein, wie leidenschaftlich gern der ehrbare Landprediger gerade dieses Spiel geübt hat. Bei diesem Spiele stellt jede Partei zunächst ihre 15 Steine in vier Haufen auf. In jeder der vier Abteilungen des Brettes werden Steine auf einen Pfeil gestellt, nämlich zwei Steine auf die Spitze der rechten Ecke des Gegners und fünf in der andern Ecke links vom Gegner, weiterhin drei Steine auf die fünfte Spitze der eignen Seite rechts. Die fünf letzten Steine werden auf die Spitze an der Verbindungsbande der zweiten Abteilung links auf der eignen Seite aufgestellt.

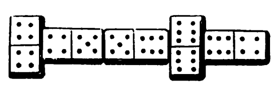


Das Spielen selbst wird mit zwei Bechern und mit zwei Würfeln dann in ähnlicher Weise wie das Puffspiel gespielt. Auch hier gilt, wie beim Tricktrack als Regel, daß die auf das Brett geworfenen Würfel zunächst an der Bande des Brettes anschlagen und von dieser zurückprallen.

5. Das Domino und seine Abarten.

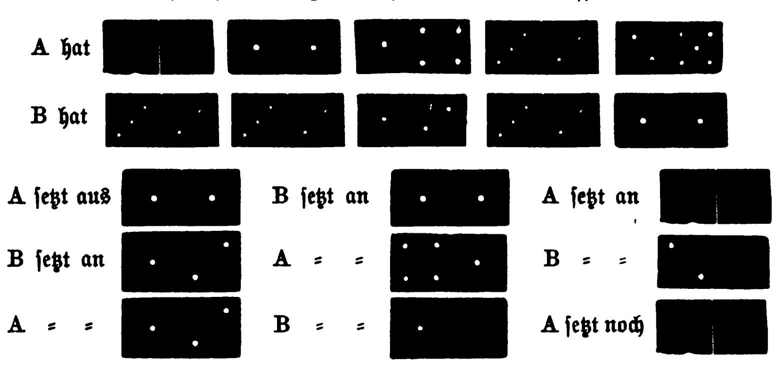
647. Das gewöhnliche Domino wird mit 28 viereckigen Holz- oder Elfenbeintäfelchen gespielt, die noch einmal so lang als breit sind. In der Mitte sind diese Täfelchen, die man Steine nennt, durch einen Querstrich in zwei gleiche Gevierte geteilt. Einer dieser Steine hat beide Hälften leer (blank), dann folgt ein zweiter mit einem leeren Felde und im zweiten Felde einen Punkt, die folgenden haben 0 und 2, 0 und 3, 0 und 4 bis 0 und 8; dann kommen Steine mit 1 und 1, 1 und 2, 1 und 3 bis 1 und 8; dann 2 und 2, 2 und 3 bis 2 und 8; jede folgende Zahl fängt mit einem sogenannten Pasch, d. h. zweimal derselben Zahl, an und endigt mit 8 im zweiten Felde. Haben die Steine eine weiße Farbe, so sind die Punkte schwarz, und umgekehrt.

Es können zwei oder mehrere Spieler eine Partie miteinander spielen. Man legt zunächst alle Steine umgekehrt auf den Tisch, so daß die leeren Rückseiten oben liegen. Sodann mischt man die Steine durcheinander. Jeder Mitspielende nimmt sich hierauf von den Steinen sechs Stück weg und stellt sie vor sich auf die Seitenkante, damit er sie bequem übersehen kann, während die Augenpunkte dem Gegner oder den Mitspielern verborgen bleiben. Der anfangende Spieler legt einen seiner Steine aufgedeckt auf den Tisch, der nachfolgende muß von den seinigen einen solchen aussuchen, der eine der beiden Zahlen enthält, die der bereits gelegte Stein zeigt. Die gleichen Zahlen beider Steine werden aneinander geschoben. Wer auf diese Weise seine sechs Steine zuerst los wird, macht Domino, d. h. er gewinnt das Spiel. Häufig tritt jedoch der Fall ein, daß der Spieler keinen Stein mit einer der erforderlichen Zahlen hat, dann ist er gezwungen, sich Steine zu kaufen, nämlich von den noch vorhandenen, auf dem Tische unaufgedeckt liegenden Steinen so lange wegzunehmen, bis er einen trifft, der eine der nötigen Zahlen hat. Sind alle Steine bis auf zwei oder drei, die verdeckt liegen bleiben, gekauft, ohne die Zahl zu finden, so setzt zunächst der nachfolgende Spieler weiter. Kann kein Mitspieler mehr ansetzen, so decken alle ihre noch nicht abgesetzten Steine auf, und Sieger ist, der die niedrigste Gesamtzahl von Augenpunkten hat. Die eigentliche Kunst des Spieles besteht darin, daß man solche Ziffern zum Setzen aussucht, durch welche man sich die Möglichkeit offen hält, beim nächsten Male wieder setzen zu können. Ebenso sucht man, wenn das Spiel schon vorgerückt ist, nach dem Vorteil, die eine Seite desselben zu schließen, indem man die letzte Nummer einer Sorte daselbst anbringt.



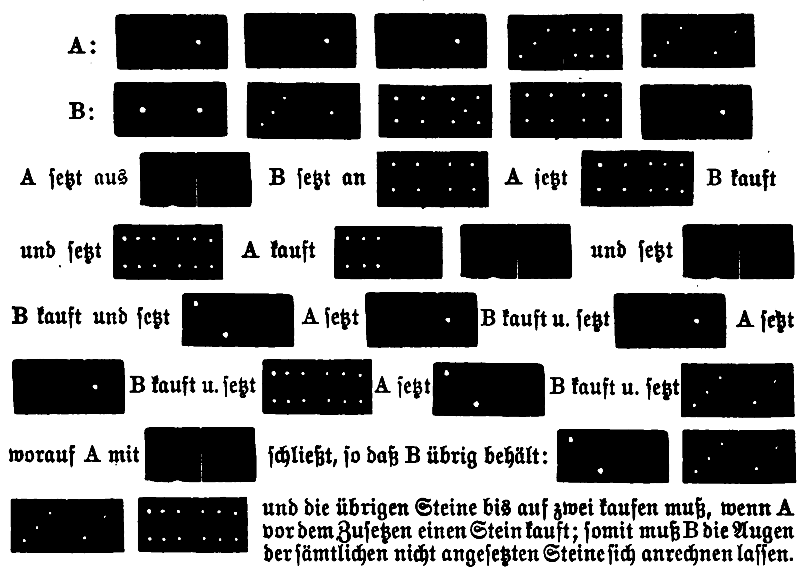
Dominosteine.

648. Beispielspartien. Zwei Spieler, A und B, spielen.



A hat somit seine sämtlichen Steine angebracht, während B noch den Stein mit den Augen 4 und 6 besitzt, also im ganzen 10 verloren hat.

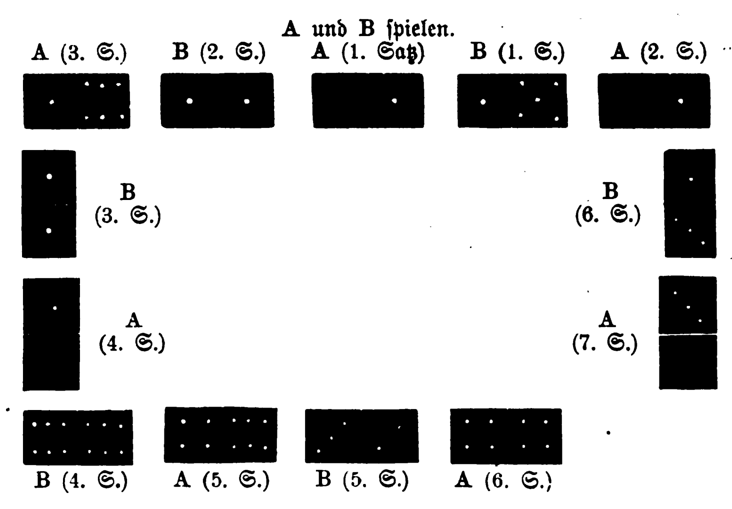
In einer andern Partie zwischen zwei Spielern hat



und die übrigen Steine bis auf zwei kaufen muß, wenn A vor dem Zusetzen einen Stein kauft; somit muß B die Augen der sämtlichen nicht angesetzten Steine sich anrechnen lassen.

649. Die Doppelsteine im Dominospiel. Der Doppelstein mit noch vier von derselben Zahl bildet eine sogenannte Force. Wer einen Doppelstein aussetzt, hat aber schon eine Force, wenn er nur noch drei von derselben Zahl besitzt. Man muß den Gegner zwingen, einen Stein zu setzen, an den man den gefährdeten Doppelstein ansetzen kann. — Im nächsten Endspiel mit sieben Forcen bringt man stets die Forcen 0 oder 1 zur Geltung, B aber muß stets solche Steine ansetzen, bei denen 0 und 1 anzubringen sind.





650. Abarten des Domino. Man hat die Grundzüge des Dominospiels vielfach zu ähnlichen Spielen benutzt, bei welchen die Augenpunkte der Steine durch andre Formen oder Figuren ersetzt werden. Ein für Knaben anziehendes Beispiel derartiger Abänderungen ist das sogenannte Einmaleinsdomino, bei welchem eine Hälfte jedes Steines zwei zu multiplizierende Zahlen (z. B. 7 × 8) aufweist, während die andre Hälfte irgend ein Produkt (z. B. 81) zeigt. Es kommt dann darauf an, an die beiden Faktoren denjenigen Stein anzusetzen, welcher ihr Produkt zeigt. Im übrigen gelten gleiche Spielregeln, wie bei dem gewöhnlichen Domino. Man kann auch die eine Hälfte der Steine mit Ländernamen, die andre mit Hauptstädten, ferner die eine mit geschichtlichen Thatsachen, die andre mit deren Daten bezeichnen. Immer bleiben sich die Spielregeln im großen Ganzen gleich.

6. Spiele mit Spielplänen.

Auch diese Art Spiele gehört, obschon sie weniger von geistiger Gewandtheit als vom reinen Zufall beziehentlich Glück abhängen, insofern unter die Klasse der Brettspiele, als sie eine bestimmte Unterlage gewissermaßen als Brett haben, auf welchem die Spielvorgänge sich abrollen. Zunächst kann man hierunter das bekannte Lottospiel rechnen, bei welchem der Spielplan durch eine Reihe einzelner Kartonblätter vertreten wird. Weiterhin gehören dazu Spiele mit Spielplänen, worauf das Vorrücken jedes Teilnehmers durch den Augenwurf von Würfeln entschieden wird, z. B. das sogenannte Reisespiel, ferner der Weg in das Himmelreich. Die Zahl dieser Spiele ist unzählig. Alle Jahre werden neue Spiele dieser Art erdacht, bei welchen sich nur die bildliche Form unterscheidet, während die Art und Weise des Spielens im großen Ganzen sich gleich bleibt. Die einzelnen gedruckten Anweisungen zu derartigen Spielen enthalten jemalig das Nähere.

651. Das Lottospiel. Ein Knabe hat 90 numerierte Holzküppchen in einem Sack, und nachdem die für das Spiel in dreimal neun Quadrate eingeteilten Karten an die Spielenden ausgegeben sind, auf welche ebenfalls die Nummern von 1—90 verteilt sind, werden die Küppchen eines nach dem andern blindlings aus dem Sack genommen, ausgerufen und auf ein kleines Gestell mit dazu vorgerichteten Löchern eingesetzt, damit alle Spielenden sie übersehen können. Wer eine der ausgerufenen Nummern auf seinen aufgelegten Karten hat, besetzt sie mit einem Glastäfelchen. Jede der drei Reihen enthält neun Felder: vier leere und fünf mit Ziffern. Wer zuerst eine Quinterne, d. h. fünf Ziffern in einer Reihe, belegt hat, gewinnt den größten Einsatz, nächstdem wer eine Quaterne (vier belegte Ziffern) und eine Terne (drei belegte Ziffern) hat. Mit Ambe bezeichnet man zwei in einer Reihe befindliche und belegte Zifferfelder.

652. Die Finke (Pinke) berupfen. Auf einem Brette (oder auch auf dem Tische) wird folgende Zeichnung, die „Finke“ oder „Pinke“, gemacht. Jeder Spieler hat einen Vorrat von Nüssen, Bohnen ꝛc. Die Reihenfolge der Spieler wird bestimmt und in derselben setzen sie sich um den Tisch. Der erste wirft (patscht) mit zwei Würfeln. Die Zahl, welche er wirft, hat er auf der „Finke“ zu besetzen. Trifft ein nachfolgender Spieler eine bereits besetzte Zahl, so gewinnt er das darauf Gesetzte und darf wieder würfeln, und zwar so lange, bis er ebenfalls eine noch unbesetzte Zahl wirft. Die Zahl 7 heißt das „Stockhaus“; dieses wird immer nur mit einem Nüßchen besetzt, darf auch niemals „berupft“ werden. — Wer aber 2 oder 12 wirft, berupft die ganze Finke, also auch das „Stockhaus“. Ist dies geschehen und der nächstfolgende Wurf gibt 2 oder 12, so muß der Werfer die ganze Finke besetzen.

	2	
3	4	5
6	7	8
9	10	11
	12	

653. Glocke und Hammer. Dieses zu den ältesten deutschen Gesellschaftsspielen gehörende Spiel erinnert in einzelnen Teilen an die nordisch-germanische Vorzeit. Es beruht zunächst auf fünf Kartenblättern mit bezeichnenden Figuren. Von diesen soll der Hammer den Gott Thor, das Wirtshaus die Walhalla, der Schimmel den Gott Wodan vorstellen, während die Glocke als Kirchenglocke gedacht ist und die Zusammenstellung von Glocke und Hammer auf einer fünften Karte das über das Heidentum hereinbrechende Christentum bedeuten soll. Zu Anfang des Spieles versteigert ein Mitspieler gegen Spielmarken die einzelnen Blätter. Wer nun die Karte des Schimmels erstanden hat, beginnt mit acht Würfeln zu werfen und erhält so viel Marken aus der Kasse als er Augen geworfen hat. Die bezüglichen Würfel haben auf einigen Seiten Figuren. Wird eine solche Figur geworfen, so hat der Kassierer dem Besitzer der entsprechenden Karte so viel Marken zu zahlen als gleichzeitig Augen geworfen sind.



22.

Probiersteine des Scharfsinns.

1. Scherzfragen und Scherzwetten.

654. Vier Personen und drei Generationen.

> Zwei Väter und zwei Söhne jagten
> Einst an dem See auf Federwild,
> Mit sicherem Schuß zu Falle brachten
> Drei Enten sie. Da sie gewillt,
> Die Beute selbst nach Haus zu tragen,
> Nahm jeder eine Ent' beim Kragen.
> Wie dieses aber möglich war,
> Das, Freundchen, mache dir jetzt klar!

Antwort: Es waren Großvater, Vater und Enkel.

655. Den Rock nicht allein ausziehen können. Der Witz besteht darin, daß einer wettet, der andre könne sich nicht den Rock allein ausziehen, und sobald dieser das durch Ausziehen seines Rockes beweisen will, thut der, welcher die Wette vorschlug, desgleichen.

656. Das Geld in der Mitte. Man legt drei Pfennigstücke in einer Reihe nebeneinander und macht sich verbindlich, das Geldstück aus der Mitte

wegzunehmen, ohne es mit irgend etwas zu berühren. Ist deshalb gewettet, so nimmt man das Pfennigstück von der rechten Seite und legt es auf das linke Ende der Reihe; nun liegt jenes, das anfänglich in der Mitte war, nicht mehr daselbst, sondern ist an den rechten Flügel gekommen, ohne daß es berührt wurde.

657. **Aus zwei Händen in eine.** Man streckt beide Arme geradeaus und hält in jeder Hand eine Münze. Nun macht man sich anheischig, die Arme ununterbrochen gestreckt zu halten und gleichwohl beide Münzen in einer Hand zu vereinigen. Wie wird dies ausgeführt? — Man sucht mit der linken Hand an einen Tisch zu kommen, legt aus ihr das Geldstück darauf; dann wendet man sich und nimmt die hingelegte Münze in die andre Hand.

658. **Der schwere Stock.** Man wettet mit jemand, daß er es sehr beschwerlich finden würde, ein dünnes Stöckchen bis an die Ecke der Straße zu tragen, doch müsse man es auf eine besondere Weise geben dürfen. Nun nimmt man sein Federmesser hervor und schneidet ein Spänchen von einem Ende ab und gibt es dem, der gewettet, mit dem Auftrage, es fortzutragen. Dieser sieht sofort ein, daß er mehrere tausendmal würde laufen müssen und wahrscheinlich unter 14 Tagen nicht zu Ende damit käme, das Gertchen bis zur Straßenecke zu schaffen. Er zieht deshalb vor, sofort die Wette verloren zu geben.

659. **Was noch nie dagewesen.** Etwas zeigen, was noch niemand gesehen hat und niemand wieder sehen wird. Man knackt eine Haselnuß auf, die man in der Hand hält, zeigt den Kern vor, den man aus der Schale gelöst hat, und sagt zu den Angeführten: „Ihr habt jetzt etwas gesehen, was zuvor noch niemand gesehen hatte und was auch künftig kein Mensch wieder sehen wird!“ Damit steckt man den Kern in den Mund und verzehrt ihn.

660. **Drei Mandeln unter einem Hut.** Wer bringt die drei Mandeln, welche ich hier unter drei verschiedene Hüte lege, unter einen Hut, ohne die drei Hüte auf dem Tische zu verrücken. Niemand weiß es. Darauf setzt man sich den mittelsten Hut auf den Kopf und steckt alle drei Mandeln in den Mund, um sie zu verzehren.


Drei Mandeln unter einem Hut.

Dies Stück kann auch so aufgeführt werden, daß jemand sagt: er werde vor aller Augen drei Mandeln essen und sie dann plötzlich unter den Hut, welcher auf dem Tische steht, bringen. Er ißt die Mandeln und setzt sich dann den Hut auf.

661. Das Geld unter dem Hute. Jemand behauptet, er wolle ein Zwanzigpfennigstück wegnehmen, ohne daß er den Hut aufhebe. Der andre zweifelt daran. Das Geldstück wird unter den Hut gelegt, der erstere nimmt eine Tasse, hält sie unter den Tisch und macht dabei seinen Hokuspokus wie ein Taschenspieler, zählt zuletzt, wie sich's gehört: „Eins, zwei, drei!“ und läßt ein andres Zwanzigpfennigstück in die Tasse klirren, dies zeigt er vor und sagt, daß er die Wette gewonnen habe. Sein Gegenpart wird neugierig sein, ob er das Geld wirklich durch die Tischplatte hindurch gehext habe, oder ob das Zwanzigpfennigstück noch unter dem Hute liege. Er hebt den Hut auf und verhilft dadurch jenem zu seinem Siege, denn dieser ist wie ein Raubvogel dahinter her, das Geld wegzunehmen. Er hat den Hut nicht aufgehoben, sondern sein Gegner hat's gethan. Der Kunstgriff liegt in der gestellten Frage, welche nicht betont, daß der Ausführende *selbst* die Münze nicht hervorholen werde.

662. Das Glas Wein unter dem Hute austriuken. Man setzt sich in die Nähe des Hutes, unter dem ein Glas voll Wein steht, atmet und prüft scheinbar die Blume des Weines, kostet und schlürft, anscheinend mit Wohlbehagen, den Wein aus, von Zeit zu Zeit absetzend. Endlich erklärt man, das Glas unter dem Hute sei leer. Läßt sich jemand verblüffen und hebt den Hut auf, um sich vom Gegenteil zu überzeugen, so ergreift man in demselben Angenblick das Glas und führt sein vorgespiegeltes Experiment jetzt in Wirklichkeit aus, denn es war Bedingung, daß nur der, welcher das Kunststück vorführt, den Hut nicht aufheben dürfe.

663. „Meine Uhr!“ Einer fragt den andern: „Was ist das?“ und dieser muß allemal antworten: „Meine Uhr!“ Es wird nun erst die abgeforderte Uhr und dann dieser und jener Gegenstand gezeigt. Endlich heißt es: „Was ist das?“ — Antwortet der Gefragte etwas andres als die festgesetzten Worte, so hat er die Wette verloren; läßt er sich aber nicht irre machen und antwortet: „Meine Uhr!“ so wird ihm die letzte Frage gestellt: „Was gibst du mir, wenn du die Wette gewinnst?“

664. Geheimschrift. Es kommt darauf an, daß diejenigen, welche durch Geheimschrift miteinander verkehren wollen, sich über bestimmte Zeichen dazu verständigen, durch welche sie die 24 Buchstaben des Alphabets darstellen; so wählt man etwa einfache Figuren, deren Anfangsbuchstaben man als gemeinte Zeichen festhält, z. B. ∼ (Schlange) als Bezeichnung des S; , (Komma) für K, 2 (zwei) für z, 3 (drei) für d.

665. Die Fingersprache. Wie beim Schreiben durch gewählte Zeichen, so kann man auch mittels bestimmter Fingerstellungen die Buchstaben des Alphabets sich mitteilen und daraus Wörter und Sätze bilden.

Durch Übung erlangt man eine ziemliche Schnelligkeit in dieser scheinbar unbehilflichen Mitteilungsweise. Man hat verschiedene Alphabete, sowohl für eine einzelne Hand, wie auch für beide. In Nachstehendem geben wir eine Probe davon.

Fingeralphabet für eine Hand.

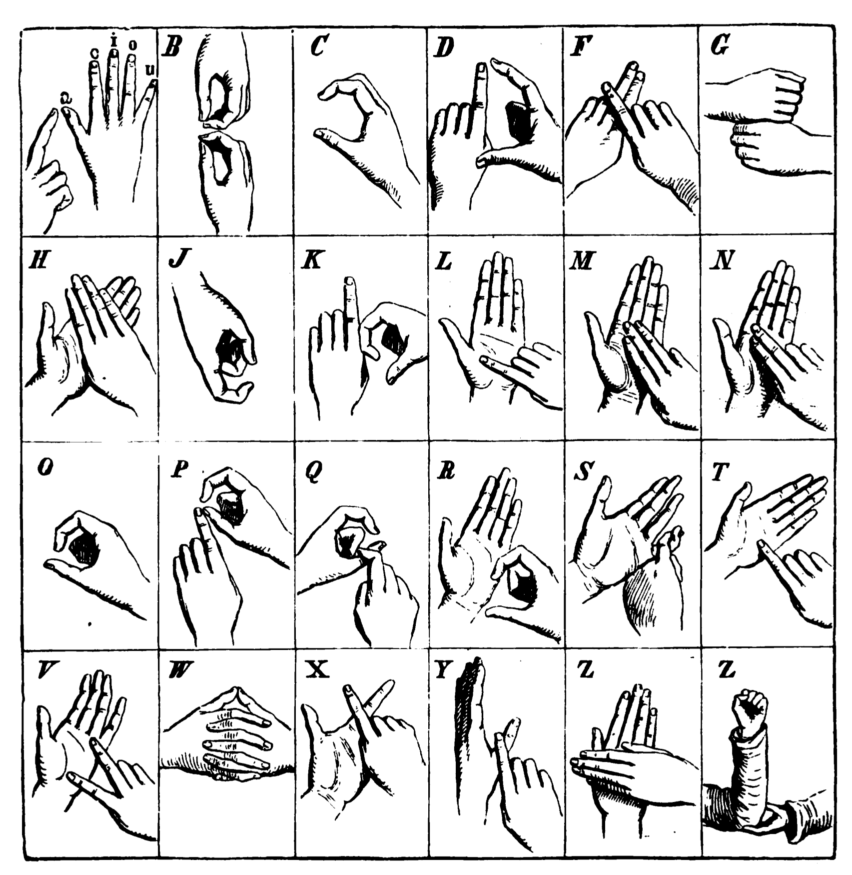
2. Rechenscherze und Zahlenwitze.

666. Römische Ziffern. a) Wie kann man darstellen, daß fünf von sieben aufgeht? Antwort: Man schreibt VII an das Thürgewände, V an die Thür und macht letztere auf, so geht fünf von sieben auf. — b) Die Hälfte von zwölf:

> Daß Fritz ein Rechenmeister sei,
> Beweiset er uns ohne Scheu,
> „Denn“, sagte er, „ich habe es geschrieben,
> Von zwölf die Hälfte ist sieben!“

Antwort: Er schrieb XII mit lateinischen Ziffern auf die Tafel und machte einen wagerechten Strich mitten hindurch: $\frac{\text{VII}}{\Lambda\text{II}}$, so erhielt er zweimal VII.

Auf dieselbe Weise läßt sich beweisen, daß $2 \times 8 = 13$ und daß 4 und $6 = 9$ ist.



Fingeralphabet für zwei Hände.

667. Überraschende Wertänderung. Man soll aus vier senkrechten Strichen drei machen, ohne einen zu löschen, aus sieben Strichen aber neun, ohne einen oder zwei hinzuzufügen:

| | | | | | | | | | |

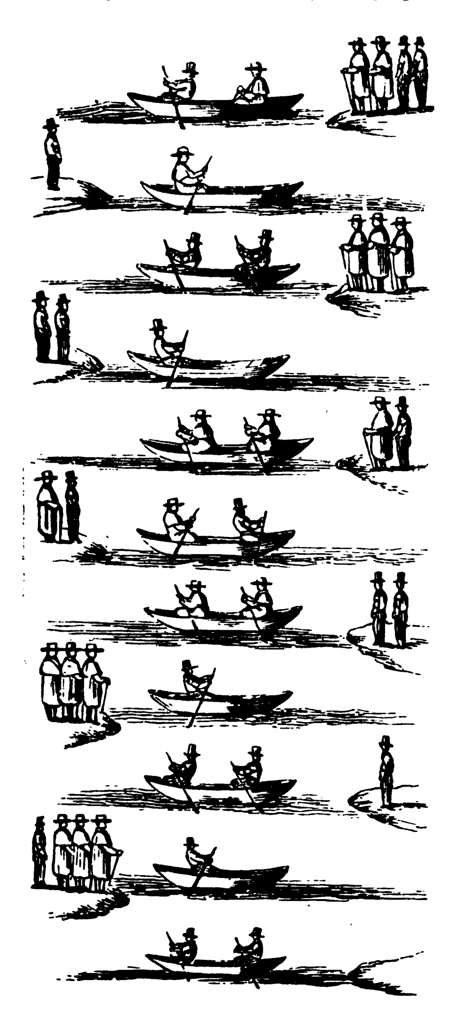
DREI   NEUN

668. Zahlenwerte mit gleichen Ziffern. Man soll 100 mit vier und 1000 mit fünf gleichen Ziffern schreiben.

$99\,{}^{9}/_{9} = 100$. – $999\,{}^{9}/_{9} = 1000$.

Ähnliche Beispiele lassen sich unzählige aufstellen, z. B. $88\,{}^{8}/_{8} = 89$ u. dgl.

669. Vorsichtige Ausrechnungen. Ein Mann will einen Korb voll Kohl, eine Ziege und einen Wolf über den Fluß fahren. Einen Strick, um die Ziege anzubinden, damit sie den Kohl nicht fresse, hat er nicht, im Kahn ist nur jedesmal Platz für ein Stück. Nimmt er nun den Wolf mit sich ins Fahrzeug, so frißt mittlerweile die Ziege den Kohl, nimmt er den Kohl mit sich, so frißt der Wolf die Ziege auf. Wie hat er es anzufangen, daß alle drei glücklich über den Fluß kommen? — Antwort: Zuerst fährt er die Ziege hinüber, holt dann den Kohl, läßt ihn am andern Ufer stehen und nimmt die Ziege wieder zu sich in den Kahn, fährt zurück, läßt die Ziege da und fährt den Wolf hinüber. Endlich holt er die Ziege ab.



Drei Reisende, welche eine gemeinschaftliche Fahrt nach dem Ausland unternommen haben, müssen einen Fluß kreuzen und finden nach langem Suchen an geeigneter Stelle nur ein Boot und drei Eingeborne, welche die Reisenden gegen hohes Entgelt mit über den Fluß nehmen wollen. Die Reisenden fürchten in der öden Gegend einen Überfall und wollen sich daher nicht voneinander trennen; das Boot trägt aber nur zwei Personen. Wie fangen es die Reisenden an, daß sie mit den Fremden zwar den Fluß kreuzen, aber in solcher Weise, daß weder auf dem einen noch auf dem andern Ufer in irgend einem Augenblick mehr Fremde als Reisende sich befinden und vermöge der Überzahl den einen oder andern der Reisenden seiner Habe und seines Lebens berauben könnten?

Die Antwort ergibt sich aus nebenstehender Abbildung, in welcher die Reisenden durch das Tragen eines Reisemantels gekennzeichnet sind.

670. Große Zahlen. Um die Bedeutung großer Zahlen sich zu veranschaulichen, möge diese wie die nächstfolgenden drei Fragen dienen. Die Reise zur Sonne. Wenn es möglich wäre, von der Erde bis zur Sonne

in gerader Linie eine Eisenbahn zu legen und auf derselben mit der gewöhnlichen Geschwindigkeit eines Schnellzuges, welcher etwa 60 Kilometer in der Stunde abrollt, also in einem Tage (24 Stunden) 1500 Kilometer zurücklegt, emporzufahren, so würde ein Reisender welchen Zeitraum gebrauchen, um solche Fahrt in ununterbrochener Dauer, Tag und Nacht hindurch, auszuführen und zu vollenden? — Antwort: Er selbst würde die Vollendung nicht erleben, nicht einmal seine Kinder und Kindeskinder, welche er in dem Zuge mitgenommen hätte. Im Durchschnitt ist die Entfernung zwischen Sonne und Erde 150 Millionen Kilometer. Hiernach würde ein Schnellzug für die fragliche Fahrt 274 Jahre Zeit gebrauchen. Demnach würde erst etwa die zehnte Generation nach unsern Reisenden das Ziel erreichen.

671. Eine Billion zählen. Wie lange braucht man Zeit, um eine Billion zu zählen? Eine Billion ist millionenmal Million. — Das läßt sich schnell sagen und auch ziemlich rasch schreiben, nicht so schnell aber zählen.

Es ist möglich, in einer Minute etwa bis 160 zu zählen. Nehmen wir aber an, es könne jemand sogar bis 200 in der Minute zählen, also bei jedem Pendelschlag mehr als drei Zahlen, so könnte er in einer Stunde zählen 12 000, in einem Tage (Tag und Nacht) 288 000, in einem Jahre 105120000. Er müßte 9522 Jahre in derselben Weise Tag und Nacht fortzählen und hätte dann immer noch fast 48 Millionen (47360000) übrig. Und hierbei ist nicht einmal darauf Rücksicht genommen, daß die wirkliche Aussprache hoher Zahlen bei der fortlaufenden Zählung so viel Zeit in Anspruch nimmt, daß mehr als eine Sekunde auf jede Zahl allein käme.

672. Überraschende Preissteigerung. Ein Schmied beschlägt das Pferd eines reichen Herrn; letzterer fragt ihn nach der Bezahlung und stellt es ihm frei, eine hohe Summe zu verlangen, da er mit ihm sehr zufrieden ist. Der Schmied erwidert, der Herr möge ihm für den ersten Hufnagel einen Pfennig geben und für jeden folgenden Nagel noch einmal soviel, als der Preis des vorhergegangenen beträgt. Wieviel würde der Herr haben bezahlen müssen, da das Pferd 24 Nägel erhalten hat?

Antwort: Der letzte Nagel würde kosten 8388608 Pf. oder 83886 Mark 8 Pf., alle 24 zusammen 167772 Mark 15 Pf.

673. Der unerschwingliche Erfinderlohn. An die sagenreiche Erfindung des Schachspiels durch einen indischen Brahmanen, Sissa ben Daher, knüpft sich eine nicht minder sagenhafte Überlieferung über die vom Erfinder verlangte Belohnung. Als der indische König den Erfinder aufgefordert hatte, sich eine entsprechende Belohnung auszubitten, habe der Brahmane erwidert: „Laß von deinem Schatzmeister auf das erste Feld des Schachbrettes ein Weizenkorn legen, auf das zweite zwei, auf das dritte zweimal zwei oder vier, und so auf jedes folgende noch einmal soviel, als auf dem vorhergehenden liegen.“ Der König war anfänglich ungehalten über die scheinbar geringfügige Bitte. Allein als er seinem Schatzmeister den Befehl gab, dieselbe zu erfüllen, zeigte es sich bald, daß die Forderung überhaupt nicht zu erfüllen war. Um die 64 Felder des Schachbrettes in der verlangten

Weise zu belegen, würden 18446744073709551615 Weizenkörner nötig sein (18 Trillionen 446744 Billionen ꝛc.). Es ward berechnet, daß, wenn die ganze Erde von Anfang her nur mit Weizen bebaut gewesen, dessen gesamte Menge kaum ausreichen würde, um die zugestandene Belohnung zu erfüllen.

674. Verblüffende Zählung. Wo liegt der Fehler? — „Es geht vieles in der Welt, man muß es nur geschickt anfangen!“ meinte jener Bauer, der einen großen Ast vom Baume sägen wollte und keine Leiter hatte. Er setzte sich auf den Ast und schnitt ihn dicht am Stamme ab. So machte ein Reisender es auch dem Wirt begreiflich, daß 11 Personen bequem in 10 Betten unterzubringen seien, so daß in jedem Bette nur eine einzige Person schliefe; es käme nur darauf an, daß es geschickt gemacht würde. Er malte mit Kreide 10 Nullen auf den Tisch. „Dies“, sprach er, „sind die Betten! Nun lege ich zunächst ins erste Bett zwei Leute, in jedes andre eine Person und zähle sie. Im neunten Bette liegt der zehnte Gast. Jetzt hole ich den einen aus dem ersten Bette und zähle weiter: „Elf!“ Er kommt ins zehnte Bett! In jedem Bette ist nur einer!“

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
X| | | | | | | | | |

675. Verfängliche Rechenexempel. Ein Schauspieldirektor sagte, er habe so viel Schauspieler als Schauspielerinnen, zähle er aber sich selbst mit dazu, so habe jede Schauspielerin neben sich nur halb soviel Damen als Herren. Wieviel waren es? — Antwort: Vier Schauspieler mit Einschluß des Direktors und drei Schauspielerinnen.

Zwei Reisende in der Wüste, ein älterer und ein jüngerer, lagern an einem Brunnen und schicken sich eben an, ihre Abendmahlzeit einzunehmen. Der ältere hat fünf Brötchen, der jüngere drei Stück. Da kommt ein Fremder dazu und bietet ihnen so viel Goldstücke, als sie Brote haben, wenn sie ihn an ihrer Mahlzeit teilnehmen lassen wollen. Sie sind es zufrieden und teilen sich zu gleichen Teilen in die Speise. Als beim Scheiden der Fremde die acht Goldstücke zahlt, meint der jüngere: er müsse drei davon bekommen, da er ja drei Brote zur gemeinschaftlichen Mahlzeit gegeben habe. Der ältere dagegen sagt: „Nein, Freund, du erhältst billig nur ein Goldstück und ich die andern sieben.“ Wie kann er ihm beweisen, daß er recht hat?

Antwort: Sie hatten zusammen acht Brötchen, jeder verzehrt davon den dritten Teil, d. i. $2^2/_3$ Brote, mit acht Goldstücken; der jüngere hat von seinen drei Broten $2^2/_3$ selbst verzehrt und nur $^1/_3$ dem Fremden abgegeben; die übrigen $^7/_3$ waren von den fünf Broten des älteren; folglich konnte der jüngere auch nur ein Goldstück beanspruchen und sieben gebührten dem älteren.

Frage: Wann hat der Mensch so viel Augen als Tage im Jahre sind? — Antwort: Am 2. Januar.

Frage: Fünf Sperlinge saßen auf einem Haus; da schoß ich einen, daß die Federn stoben — wieviel Spatzen blieben noch oben? — Antwort: Keiner, denn die andern fliegen alle fort.

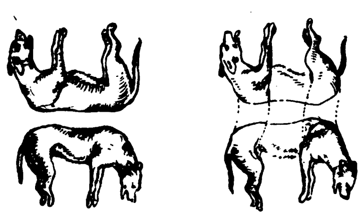
Frage: Wenn man ein Siebentel von einem Ganzen wegnimmt, so bleibt ein Achtel übrig. Wie ist das möglich? — Antwort: Bei dem Worte „Wachtel“; wenn man von ihm den ersten der sieben Buchstaben, W, fortnimmt, so bleibt noch achtel übrig.

Frage: Wie ist das zu verstehen? Es schrieb ein Mann an eine Wand: Zehn Finger hab' ich an jeder Hand, fünfundzwanzig an Händen und Füßen. — Antwort: Die Interpunktion ist falsch getroffen, das Komma muß hinter „ich“ stehen; fünfundzwanzig ist zu schreiben fünf und zwanzig.

Frage: Ständen so viel Frauen fein, als da Tropfen sind im Rhein; und wär dir' auferlegt zur Buß', sie überzuführen mit trock'nem Fuß, ohne Brücke, Karren, Schiff oder Wagen, wie machst du es? das laß dich fragen! Antwort: Man gebe jeder Frau einen Tropfen auf die Zunge.

3. Formenscherze und Figurenwitze.

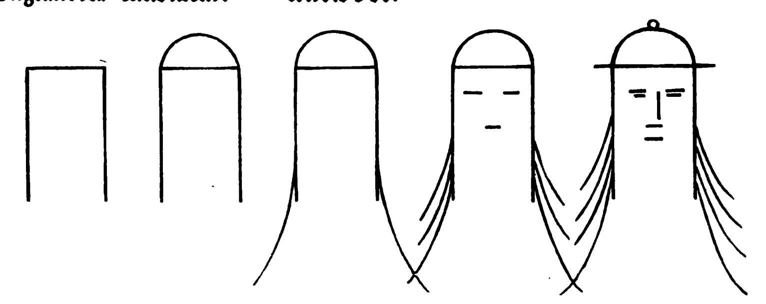
676. Zwei tote Hunde lebendig machen. Die in beistehender Figur gegebenen zwei toten Hunde sollen durch nur vier Striche lebendig gemacht werden. Die Antwort darauf zeigen die getüpfelten Linien der nebenstehenden Figur.



Zwei tote Hunde lebendig machen.

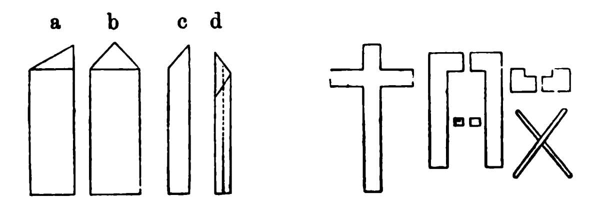
677. Strichzeichnungen. Wie zeichnet man mit drei Strichen einen Soldaten, der mit seinem Hunde zum Thore hinausgeht? — Mit dem ersten Strich zeichnet man das Thor, mit dem zweiten das Bajonett der Flinte, und mit dem dritten unten den Schwanz des Hundes. Mann und Hund sind bereits um die Ecke gegangen.

Wie läßt sich mit wenigen Strichen allmählich die Zeichnung eines Engländers entwickeln? — Antwort:



678. Ein Kreuz auf einen Schnitt. Aus einem Stück Papier, das etwa dreimal so hoch wie breit ist, sollen mit einem einzigen Schnitt ein großes Kreuz, ein kleines Kreuz, zwei Haken, zwei kleine Stufen und zwei Vierecke geschnitten werden. Dies ist möglich, indem man die linke obere Ecke

des Papiers so umbiegt, daß der obere Rand des Papiers die rechte Seitenwand deckt (Abbildung a); dann die rechte Ecke nach links (b) und das ganze Papier der Länge nach in der Mitte (c) und den erhaltenen Streifen noch einmal in derselben Weise (d) faltet; zuletzt wird der erhaltene Streifen der Länge nach in der Mitte durchgeschnitten, und nachdem man die gewonnenen Stücke auseinander gelegt, werden sich alle die verlangten Teile vorfinden.

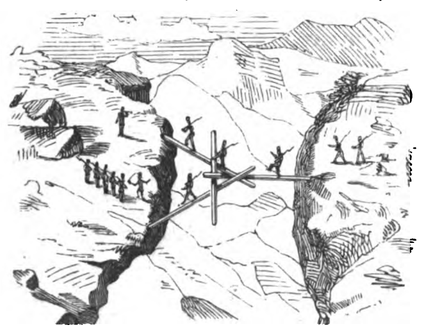


Ein Kreuz auf einen Schnitt.

679. Dreifuß und Brücke. Wie läßt sich aus thönernen Tabakspfeifen ein Dreifuß herstellen, auf welchem die Tabaksbüchse stehen kann? — Man legt den Stiel jeder Pfeife mit seinem Ende auf den umgestülpten Kopf der andern. Der dadurch entstehende Dreifuß ist stark genug, eine nicht zu schwere Tabaksbüchse zu tragen. Die Last ruht hierbei vorzugsweise auf den Köpfen, nicht auf den Rohren; da erstere aber auf der Mündung stehen und Halbkugeln oder Gewölbe darstellen, so halten sie einen ziemlichen Druck aus.

In ähnlicher Weise kann aus drei Messern eine Brücke, welche drei Weingläser untereinander verbindet, hergestellt werden.

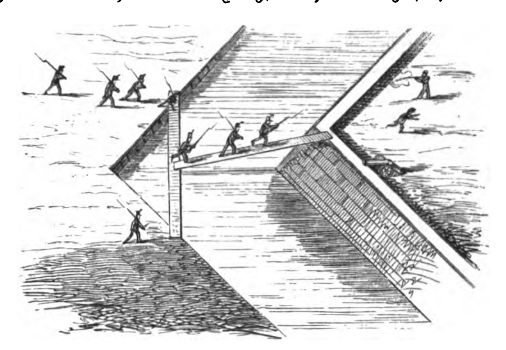
680. Die Schluchtüberbrückung. Eine Anzahl Krieger ist so vom Feinde umzingelt, daß ihnen nur die Flucht über eine tiefe Schlucht als einziges Rettungsmittel übrig bleibt. Sie besitzen jedoch nur vier Holzplanken, jedoch einige Fuß kürzer als die Breite der Schlucht, außerdem fehlt jegliches Mittel, dieselben zu verbinden. Wie können sie sich helfen?



Antwort: Man stellt auf dem Tische durch zwei dicke Bücher, welche 12 cm voneinander entfernt sind, die beiden Seiten der Schlucht dar und verschlingt dann etwa gleichlange Holzspäne von je 10 cm Länge.

681. Der Grabenübergang. Mehrere Soldaten wollen bei nächtlicher Weile ein feindliches Festungswerk überfallen, das ringsum von einem Wassergraben umgeben ist. Sie haben nur zwei Bohlen von je $4^2/_3$ m Länge auftreiben können, der Wassergraben ist dagegen 4 cm breiter. Wie kommen sie nun hinüber, trotzdem sie weder Stricke noch sonstige Mittel haben, beide Bohlen zusammenzubinden?

Antwort: Sie legen die eine Bohle über den Winkel des Grabens und von dieser aus die zweite nach der Ecke des Festungswerkes. Dies ist auf dem Tische mit Büchern und Holzstückchen auszuführen.



Der Grabenübergang.

4. Sprachscherze und Sprachwitze.

682. Kombinationsfragen.

1. Wer spricht alle Sprachen?
2. Warum macht der Hahn die Augen zu, wenn er kräht?
3. Was steht zwischen Berg und Thal?
4. Wieviel Eier konnte der Riese Goliath nüchtern essen?
5. Welches Wasser läßt sich im Siebe tragen?
6. Wer ist ein wirklicher Eisenfresser?
7. Es brennt Tag und Nacht und verbrennt doch nie.
8. Welches ist das stärkste Tier?
9. Wohin fliegen die meisten Vögel?
10. Wo steht beim Blasen der Trompeter?
11. Ein Sperling frißt eher einen Scheffel Hafer als ein Pferd. Wie kommt das?
12. Wie weit läuft der Hirsch in den Wald?
13. Was hindert den Reiter, auf dem Pferde zu sitzen?
14. Wie schreibt man Wildbret, Fisch und Eselsgeschrei mit einem Worte?
15. Wo wohnen die Leute weder kalt noch warm?

Antworten: 1. Das Echo. 2. Weil er sein Lied auswendig kann. 3. und. 4. Eins, weil er schon nach einem nicht mehr nüchtern war. 5. Das gefrorene. 6. Der Rost. 7. Die Brennessel. 8. Die Schnecke, weil sie ihr Haus tragen kann. 9. Wohin sie den Schnabel wenden. 10. Hinter der Trompete. 11. Weil er nie ein Pferd fressen wird. 12. Bis in die Mitte; dann läuft er wieder heraus. 13. Der Sattel. 14. Re-al-ia. 15. In der Lausitz.

683. Doppelsinniger Wortgebrauch:

1. Welcher Monat ist der kürzeste?
2. Wieviel Buchstaben sind in der Bibel?

3. Wohin geht man, wenn man sechs Jahre alt wird?
4. Welche Schiffe fahren nicht auf dem Wasser?
5. Welcher Handwerker stiehlt (stielt) am meisten?
6. Worin gleichen sich ein guter Maler und ein guter Schütze?
7. Wer fährt mit Sieben?
8. Wieviel Kehlen hat der Mensch?
9. Welche Lichte brennen länger, Wachslichte oder Talglichte?
10. Welcher Stuhl steht am höchsten?
11. Welche Stadt hat Sommer und Winter Lenz?
12. In welcher Landschaft ist das Leben zu Hause?

Antworten: 1. Der Mai. 2. Fünf. 3. Ins siebente. 4. Die Schiffe der Weber und Schriftsetzer. 5. Der Löffelmacher. 6. Sie treffen beide gleich gut. 7. Der Siebmacher. 8. Drei: Hals und Kniee. 9. Keins, sie brennen beide kürzer. 10. Der Dachstuhl. 11. Koblenz. 12. In der Provinz Sachsen; da gibt es Alsleben, Aschersleben, Eilsleben, Eisleben, Roßleben rc.

684. Mehrdeutige Wortfügung.

1. Welche Zeiten befriedigen am meisten?
2. Auf welcher Straße ist noch kein Mensch gefahren?
3. Welcher Abend fängt schon am Morgen an?
4. In welchem Fluß leidet man keine Not?
5. Welche Bäume tragen weder Laub noch Nadeln?
6. Welche Mücken führen Pfeil und Bogen?
7. Welches Eisen ist von Blech gemacht?
8. Welcher Vogel hat keine Federn und kommt nie auf einen grünen Zweig?
9. Welche Enten trinken gern Bier?
10. Welche Hüte kann man essen?
11. Welche Uhren zeigen nur heitere Stunden?
12. Welches Gewicht halten sich alle Menschen aufrecht?
13. Welche Bilder schaut man nur im Finstern?
14. Welche Tracht kleidet viele am besten?
15. Welcher Rat ist immer vorhanden?

Antworten: 1. Die Mahlzeiten. 2. Auf der Milchstraße. 3. Sonnabend. 4. Im Überfluß. 5. Mastbäume. 6. Die Kalmücken. 7. Das Reibeisen. 8. Der Pechvogel. 9. Studenten. 10. Zuckerhüte. 11. Sonnenuhren. 12. Das Gleichgewicht. 13. Traumbilder. 14. Eintracht. 15. Vorrat.

685. Richtige Worte treffen.

Gefror'nes Wasser, dürres Gras,
Gemahl'ner Weizen, Viertelmaß,
Gekeimte Gerste, altes Weib,
Gedrosch'ne Garben, toter Leib,
Geprägte Kreuzer, sechzig Stück,
Gebund'ne Blumen, dicker Strick,
Zerbroch'ne Töpfe, schlechtes Haus,
Zerstoß'ne Steine, kleine Maus,
Gekochte Butter, breiter Fluß,
Geflocht'ne Haare, kleiner Fuß,
Verbranntes Holz, gepflügtes Land,
Wie wird's mit einem Wort genannt?

Antworten: Eis, Heu, Mehl, Schoppen, Malz, Greisin, Stroh, Leichnam, Gulden, Schock, Strauß, Seil. — Scherben, Hütte, Staub, Mäuschen, Schmalz, Strom, Zopf, Füßchen, Asche, Acker.

Welche Uhr hat keine Räder?
Welcher Schuh ist nicht von Leder?
Welcher Stock hat keine Zwinge?
Welche Schere keine Klinge?

Welches Faß hat keinen Reif?
Welches Pferd hat keinen Schweif?
Welches Häuschen hat kein Dach?
Welche Mühle keinen Bach?

Welcher Hahn hat keinen Kamm?
Welcher Fluß hat keinen Damm?
Welcher Hund hat keine Haut?
Welches Glöckchen keinen Laut?

Welcher Kamm ist nicht von Bein?
Welche Wand ist nicht von Stein?
Welcher Bock hat gar kein Horn?
Welche Rose keinen Dorn?

Welcher Busch hat keinen Zweig?
Welcher König hat kein Reich?
Welcher Mann hat kein Gehör?
Welcher Schütze kein Gewehr?

Welcher Schlüssel schließt kein Schloß?
Welchen Karren zieht kein Roß?
Welches Futter frißt kein Gaul?
Welche Katze hat kein Maul?

Welcher Bauer pflügt kein Feld?
Welcher Spieler verliert kein Geld?
Welcher Knecht hat keinen Lohn?
Welcher Baum hat keine Kron'?

Welcher Fuß hat keine Zeh'?
Welcher Streich thut keinem weh?
Welcher Wurf und Stoß und Schlag?
Rat' nun, wer das kann und mag.

Antworten: Sonnenuhr, Radschuh, Bienenstock, Krebsschere. — Salzfaß, Steckenpferd, Schneckenhaus, Kaffeemühle. — Gewehrhahn, Überfluß, Göpelhund, Schneeglöckchen. — Hahnenkamm, Leinwand, Sägebock, Windrose. — Federbusch, Kegelkönig, Schneemann, ABC-Schütze. — Uhrschlüssel, Schiebkarren, Rockfutter, Palmkätzchen. — Vogelbauer, Klavierspieler, Stiefelknecht, Stammbaum. — Stelzfuß, Zapfenstreich, Überwurf, Holzstoß, Baumschlag.

686. Richtige Worte ergänzen.

Nun sei ein Dichter und setz' sofort
Hier statt der Striche das rechte —:
An den Reben wachsen —;
Nach dem Felde fliegen —;
Bienen tragen — ein;
Aus den Trauben preßt man —;
Hoch vom Himmel leuchten —;
In dem Apfel find't man —;
Treu und wachsam ist der —;
Allzuviel ist —;
Reh' und Hasen geben —;
Rätsel sind gemacht zum —.

Antworten: Wort, Trauben, Tauben, Honig, Wein. — Sterne, Kerne, Hund, ungesund, Braten, Raten.

In den nachfolgenden Sätzen sind die doppelten Gedankenstriche durch zwei gleiche Worte zu ergänzen:

Der Richter wird den überführten Verbrecher, welcher mehrere Missethaten begangen hat, mit harten — —

Da der Mieter wiederholt seinen Mietzins nicht zahlte, so forderte ihn der Hausbesitzer auf, daß er die ermieteten — —

Der Kranke, vom Arzt über die mehrfachen Gründe seiner Krankheit aufgeklärt, rief aus: Muß ich an solchen — —

Der Feldherr wollte, als sich seine Krieger zur Ruhe legten, doch mit den — —

Antworten: Strafen strafen; Räume räume; Leiden leiden; Wachen wachen.

687. **Rätselhafte Inschriften.** Die Zusammenstellung gewisser Wörter, oft mit einzelnen dialektischen Formen, gibt, wenn sie in lateinischen Buchstaben geschrieben werden, Anlaß zu Wortverbindungen, welche scheinbar als alte römische Sätze und Inschriften, die anscheinend verstümmelt sind, gelten können.

AVE TERA. N. ISTA, ALTER. SOL DAT.
AVE. TER. IN. AER. I. S. AVI DOCTOR.

Erklärung: A (Ein) Veteran ist a alter Soldat.
A Veterinär ist a Viehdoktor.

Jemand schrieb an die Sammelbüchse für Ortsarme:

Si legendarum indicasse — (Sie legen darum in die Kasse,
Da mittes dicant se statuisse. (damit es die ganze Stadt wisse.)

Beim Anspannen der jungen Ochsen sagt der Vetter:

Felix, pax filia! — Felix, pack's Viehli an.
Veteres Cannonici. — Vetter, es kann noch nicht zieh'n!
Musici. — Und jener ruft aufgebracht: Muß ich zieh'n?
Iseráto binato, Ist er auch da, bin ich auch da,
Cannitoni bleiáto. Kann nicht ohn' ihn, bleib' ich auch da.

ALUS. TIGER. BUBVER. D. IR. B. T. NIEDAS. S. P. IEL. U. N. D. UENNER. VERLI. ERTSOM. VIII. SI. H. M. N. I. CHT. V. IEL. — A lustiger Bub verdirbt nie das Spiel, und wenn er verliert, so macht's ihm nicht viel.

688. **Schnellsprechsätze.** Nachfolgende Sätze, deren schnelle Aussprache wegen vieler gleichartiger Buchstaben erschwert wird, sollen zur Schärfung des Gehörs, des Gedächtnisses und der Zungengeläufigkeit mehrmals rasch hintereinander hergesagt werden. Wer stockt oder sich verspricht, hat eine ausgemachte Strafe zu büßen, mag sie auch nur in der Erregung des Lachens der Zuhörenden bestehen.

Die Krähen tragen den Teigtrog dreimal um den Kirchhof, drin drei Teertonnen, drei Thrantonnen.

Esel essen Nesseln nicht.

Die Speckmaus speckt vom Mausspeck.

Schnall' schnell die Schuh' an!

Fritz ißt frisch Fleisch.

Meßwechsel für Wachsmaske, Wachsmaske für Meßwechsel.

Früh in der Frische fischen Fischer Fische.

Kein klein Kind kann keinen Kirschkern knacken.

Der Kottbuser Postkutscher putzt den Postkutschkasten.

Es liegt ein Klötzchen Blei gleich bei Blaubeuren.

Meister Metzger wetzt sein bestes Metzgermesser.

Die Bürsten mit schwarzen Borsten bürsten besser als die Bürsten mit weißen Borsten.

Staunend stand ich an dem Gestade, stieß den Stock an einen Stein.

Spitzchen sprang in Kanzlers Kutzken.

Sechsundsechzig Schock sächsische Schuhzwecken.

In Ulm, um Ulm und um Ulm herum.

Der Schneider schnitt der schönen Schwägerin ein schön schneeweiß Schürzchen zu.

Ein krummkopfiger, krottengroßer, grasgrüner Karnickelkopf.

Hol' mir den Hohlhobel hurtig herunter, Hanshupfindiehöh'!

Hinterm Herrenhinterhäuschen hackte Hans Holz; hätte Hannchen, Hansens hübsches Hannchen, Hansen Holz hacken hören, hätte Hannchen Holz hacken helfen.

Wenn mancher Mann wüßte, wer mancher Mann wär',
Gäb' mancher Mann manchem Mann manchmal mehr Ehr'.
Weil mancher Mann nicht weiß, wer mancher Mann ist,
Mancher Mann manchmal manchen vergißt.

Nachbars Hund heißt Kunterbunt,
Kunterbunt heißt Nachbars Hund!

Die Feldmaus verführt die Feldratte, die verführte Feldratte verführt die Feldmaus.

Ich verkaufe den Stock, welcher den Hund schlug, welcher die Katze biß, die die Ratte fraß, die meine Perücke zernagte.

(Die Fliege.) Im Sommer sing' ich mein Gesumm,
Im Winter sitz' ich still und stumm
Und schau' mich in den Stuben um!

Der Sperber fragt, was machst du, Wachtel?
Was fragst du, Sperber, sagt die Wachtel.

Auf dem Pipaponzenberge wohnt die Pipaponzenfrau mit den Pipaponzentöchtern, essen Pipaponzenbrei aus den Pipaponzentöpfen mit den Pipaponzenlöffeln von den Pipaponzentellern.

Hör' du Bub', sag' deinem Buben, daß dein Bub' meinen Buben keinen Buben mehr heißt, denn mein Bub' leid't's nicht von deinem Buben, daß dein Bub' meinen Buben einen Buben heißt.

Ohrfeige ist ein Empfindungswort, Esel ist ein Eigenschaftswort,
Strumpfband ist ein Bindewort, Stehlen ist ein zueignendes Wort,
Betteln ist ein Sammelname, Martini und Lichtmeß ein Zahlwort.
Salat ist eine Sproßform,

Schnellsprechsätze in Form rätselhafter Inschriften:

Aalasser, siasmus, lachsasie. — (Aal aß er, sie aß Mus, Lachs aß sie.)
Bubisti lamentein? — (Bub', ist die lahm' Ent' dein?)
Distinguentum. — (Dies Ding wend' um.)

Cufortis, stalleris. — (Kuh fort ist, Stall leer ist.)
Cuclefant, densias. — (Kuh Klee fand, den sie aß.)
Curantum, filaufirorum. — (Kuh rannt' um, fiel auf ihr Ohr um.)
Leise cräteran. — (Leise kräht der Hahn.)
Mähteraff aucheu? — (Mäht der Aff' auch Heu?)

689. Sprachliche Lautmalereien.

Die Hühner im Hof: Wer-wer-wer-wer-wer-isch?
Der Haushahn: Sind Diebe da?
Der Haushund: Wo wo, wo wo?
Die Mühle immer geschwinder: Der Müller, der Müller
Stiehlt tapfer
Drei Sester vom Achtel!
Die Hauskatze: D' Frau-au, d' Frau-au!

Froschgequake:

Mutter, schau' doch 'naus, uu:
Ist der Langbein drauß', uu!
Ist er drauß', so bist es du,
Frißt er mich dazu, uu!

Wachtelschlag

Das Wachtelein ruft mit munterem Schlag,
Es rufet schon frühe, bevor es noch tagt —
Schlagt und sagt!
:|: Weckt den Knecht, weckt die Magd! :|:

Das Wachtelein rufet am heißen Mittag,
Es rufet den Schnitter mit munterem Schlag,
Schlagt und sagt:
:|: Bück' den Rück, bück' den Rück! :|:

Doch neigt sich zum Abend der glühende Tag,
So ruft es der Bäu'rin mit freudigem Schlag,
Schlagt und sagt:
:|: Gebt dem Knecht Kraut und Speck! :|:

Pfauenschrei:

Pfau — schau — deine — Beine!

(Lerche im Steigen:) (im Herabfallen:)
Mein Vater ist im Himmel, im Himmel! Doch ist's so weit, weit, weit!

Die Mühlensprache:

Wenn der Müller die Mühle anläßt, beginnt sie langsam: Wer ist da? Wer ist da?

Zapfenstreich:

Die Franzosen haben das Geld gestohlen,
Die Preußen wollen es wieder holen,
Geduld, Geduld, Geduld!

5. Rätsel und Rätselfragen.

690. Einfache Worträtsel.

Im Lenz erquick' ich dich,
Im Sommer kühl' ich dich,
Im Herbst ernähr' ich dich,
Im Winter wärm' ich dich.

Ich bin ein strenger Pädagog,
Der manche Kinder schon erzog;
Meine Mutter ist weiß, mein Vaterland
Das ist gewöhnlich der Birkenwald.

Er bringt keine Trauer und weckt doch die Thräne,
Er beißt gewaltig und hat doch keine Zähne.

Der arme Tropf
Hat einen Hut und keinen Kopf.
Und hat dazu
Nur einen Fuß und keinen Schuh.

Mit Last beladen kann ich geh'n,
Nimm mir die Last, so bleib' ich steh'n!

Wer es macht, der braucht es nicht,
Wer es kauft, der will es nicht.
Wer es braucht, der weiß es nicht.

Zwei sind's, die nebeneinander steh'n,
Alles ganz gut und deutlich seh'n;
Nur immer eins das andre nicht,
Und wär's beim hellsten Tageslicht.

Ich habe Wasser und bin nicht naß,
Ich habe Feuer und bin nicht heiß,
Ich häng' am Kreuze und bin nicht tot,
Ich gelte Tonnen Goldes und wiege kein Lot.

Ein sichtbar Wesen ist's und doch ein Nichts,
Stets finster und doch in der Näh' des Lichts;
Schwarz ist es immer, wo sich's zeigen mag,
Bei Mond- und Kerzenschein, bei hellem Tag.
Man kann's nicht hören und nicht fühlen,
Man sucht's oft, sich drin abzukühlen;
Doch mit dem Licht ist's auch sogleich verschwunden,
Und keine Spur wird von ihm mehr gefunden.

Hab' über Ketten zu verfügen,
Doch meine Ketten sind nicht schwer;
Mein Schuß ist sicher, doch ich brauche
Dazu nicht Pulver und Gewehr.
Ich lenk' mein Schifflein ohne Ruder,
Ja, ohne Wasser läuft es schier;
Wenn ich auf meinem Stuhle sitze,
So steht doch stets mein Stuhl vor mir.

Du findest mich stets,
Du magst mich nun lesen
Von vorne, von hinten,
Stets bin ich gewesen,
Stets bleibe ich auch
Nach altem Gebrauch.

Lösungen: Baum. — Rute. — Meerrettich. — Pilz. — Gewichtuhr. — Sarg. — Augen. — Diamant. — Schatten. — Weber. — Stets.

691. Rätsel über Worte mit doppelter Bedeutung.

Obgleich nicht meine Zunge spricht,
Kann ich sie doch nicht entbehren;
Sie muß, was recht ist oder nicht,
Die Menschen augenblicklich lehren.

Dem Ei entwachsen kann er trompeten auch ohne Horn;
Als Herr des Hofes, obschon ohne Roß, trägt er zwei Sporn.
Als Feuerspender an kleinen Schlössern,
Als Labespender an großen Fässern steht er stets vorn.

Einen trägt das Bergeshaupt
Auf dem höchsten Scheitel;
Mädchen sowie Vögel sind
Auf den ihren eitel;
Und dem Hitz'gen vor der Stirn
Schwillt er wie ein Beutel.

Sie macht feist
Nur solche meist,
Die speisen, bis
Man sie verspeist.
Er wuchs und stand
Auf Bergen einst,
Auf Wassern steht
Er jetzt und reist.

In geschickter Künstler Hand
Macht er schöne, bunte Sachen,
Als ein ungeschickter Mensch
Läßt er alles mit sich machen.

Es ist der Name der Frucht,
Die zwar dem Gaumen wohl behagt,
Doch wo sie sich dem Ohr vereint,
Da wird darüber nur geklagt;
Und wer sie sich gefallen läßt,
Der ist das, was ihr Name sagt.

Lösungen: Wage. — Hahn. — Kamm. — Mast. — Pinsel. — Feige.

692. Verschiedene Rätselfragen.

Könnt ihr mit zwei der Zeichen
Aus unserm Alphabet
Mir einen Vogel nennen,
Den ihr gar häufig seht?

Weiß wäscht mich nicht das reinste Bad.
Kehrst du mich um, tränk' ich die Saat!

Wer in mich von vorn beißt, der kommt in mich von rückwärts.

Welcher Feldherr Friedrichs des Großen heißt ebenso wie eine deutsche Residenz?

Welche kleine Landschaft in einem europäischen Gebirgslande wird mit zwei Vokalen und einem Konsonanten bezeichnet?

Ein im Deutschen und Französischen gleichlautendes Wort:

Was hat ein richtiger Franzos Ganz einfach auszulöschen bloß,
In einer deutschen Niederlage Daß nur die Hand noch tritt zu Tage?

Lösungen: N. T. (Ente). — Neger, Regen. — Gras, Sarg. — Schwerin. — Uri. — Ma(gaz)in.

693. Silbenrätsel oder Scharaden.

Mein erstes ist nicht wenig, Mein Ganzes gibt Hoffnung,
Mein zweites ist nicht schwer, Doch traue nicht zu sehr!

Es ist ein viersilbiges Wort. Die beiden ersten Silben sind oben, die beiden andern sind drüber, und das Ganze ist obendrüber.

Zum guten Futter dient mein erstes meinem zweiten,
Mein Ganzes ist ein Pferd, doch läßt es sich nicht reiten.

Das erste frißt, Das dritte wird gefressen,
Das zweite ißt, Das Ganze wird gegessen.

Das erste ist ein Hund, das zweite ist ein Junge,
Das Ganze ist aber schlimmer als ein Hundejunge.

In den letzten Und das Ganze senkt die ersten
Ruhen die ersten, Schweigend in die beiden letzten.

Vers bin ich zur Hälfte, zur Hälfte Tand,
Errätst du mein Ganzes, so hast du Verstand.

Setze die erste auf die zweite und das Ganze ist da.
Setze die erste auf die zweite und das Ganze ist nicht mehr.

In süßen Märchentönen dir oft die erste nahte,
Wenn ihren Grundlaut du vor Augen doppelt siehst.
Der andern beiden Sinn ein Nichts ist — doch dies rate
Nur, wenn hierzu ihr Wortbild du französisch liest.
Das Ganze wird dir gold'ne Zeit, dem Fleiß zum Lohn,
Wenn eisern du die Lernfrist hast genützt, mein Sohn!

Ein lateinisches Wort von zwei Silben:

Eins war im Volk der alten Roma des männlichen Geschlechts Vertreter;
Zwei brannte Gott zu Ehren stets im Heiligtum römischer Beter.
Des ersteren vollen Wert dir kündet das Ganze als sein Ideal,
Nach welchem stets hinstrebt der bess're Teil jedes Volkes ohne Wahl.

Lösungen: Vielleicht. — Obendrüber. — Heupferd. — Sauerkraut. — Spitzbube. — Totengräber. — Verstand. — Theetisch; Kronprinz. — Fe(e)-rien (rien = nichts) = Ferien. — Vir-tus (Tüchtigkeit).

694. Buchstabenrätsel, oder auch Rätsel über Wörter mit veränderlichen Buchstaben bez. veränderlichen Silben.

Mit U eine Stadt im südlichen Deutschland, mit J ein Flüßchen in der Mitte desselben.

Mit f eine Stadt in der Schweiz, mit t eine solche in Belgien, beide einsilbig.

Mit R ein schmales ledernes Band,
Mit N ein Fluß im russischen Land.

Mit b geschrieben ist's ein Schwein,
Mit g wird's Stadt und Fluß in Böhmen sein.

Mit dem L bin ich schwer zu tragen,
Mit R entfliehen des Müden Plagen,
Mit M bin hoch ich auf dem Wasser,
Mit G bin ich der Feindschaft Hasser.

1, 2, 3, 4, 5, 6 eine preußische Regierungshauptstadt,
1, 2, 4, 6 eine desgleichen.

Welche zwei Städte in Schleswig und Holstein haben die letzte Silbe gemeinschaftlich und reimen sich mit ihrer ersten Silbe aufeinander?

Das Erste kommt aus fernem Land,
Es ist den letzten Vieren verwandt,
Weil man ohne die Viere
Nichts vom Ersten erführe.
Das Ganze kommt auch aus fernem Land,
Es ist mit den Vieren nicht verwandt,
Man kann es nicht halten, nicht fassen,
Man muß den schönsten selbst lassen.

Lösungen: Ulm, Ilm. — Genf, Gent. — Riemen, Niemen. — Eber, Eger. — Last, Rast, Mast, Gast. — Köslin, Köln. — Flensburg, Rendsburg. — Traum (Te [Thee] Raum).

695. Bilderrätsel oder sogenannte Rebus stellen den Wortlaut eines Rätsels bildlich dar mit eingestreuten einzelnen Buchstaben oder Wortteilen. Malt man z. B. eine Wand und setzt davor ein L, so kann dies „Leinewand" bedeuten. Bildet man eine Eisfläche, z. B. gefrorenen Teich, ab und schreibt davor das Wort „eine", so kann diese Zusammenstellung gelesen werden: Eine am Eise, also bedeuten: Eine Ameise. Auch lediglich mittels einzelner Buchstaben lassen sich in einzelnen Fällen Gedankengänge als Rebus darstellen, z. B.:

T t T tt T ttt t T t = Theegesellschaft.

In das Zeugnisbuch seines Schweizer Führers schrieb einst ein Reisender: n — n n n — r r r r — e e e e e e e e = Einen treuen Führer achte.

Als einfachstes Beispiel des wirklichen Bilderrätsels diene nächstfolgende Zeile:

Ich 8e k ne Qu en. = Ich achte keine Qualen.

Häufig werden als Worttexte für Bilderrätsel Sprichwörter oder sonst bekannte Volksredensarten gewählt, wovon nachstehend zwei Beispiele folgen.



I.



I. Hoffen und Harren macht manchen zum Narren.
II. Rosen auf den Weg gestreut und des Harms vergessen.

696. Mimische Rätsel. Es ist die natürliche Zeichensprache, welche zunächst durch Zusammenstellung verschiedener Gegenstände den Inhalt eines einfachen oder zusammengesetzten Wortes darstellt, z. B. wenn eine **Uhr** an eine **Naht** gehalten wird, so kann dies „Natur" bedeuten. Diese Art Rätsel bilden die erste Stufe für die Gruppierung sogenannter lebender Bilder. Als Beispiele sehe man noch folgende Darstellungen:

Eine Uhr neben ein Glas halten. — Uhrglas, Glasur.
Eine Uhr auf Baumblätter legen. — Urlaub.
Ein Buch an einen Baumstamm legen. — Stammbuch.
Mit der Weste wedeln. — Westwind.
Ein Glas Bier vor einen Spiegel halten. — Doppelbier.
Den Arm auf einen Stuhl legen. — Armstuhl.
Zur Thür hereinfallen. — Rheinfall.
Eine welke Rose. — Matrose.

6. Formenrätsel.

Die Einkleidung von Sätzen, insbesondere Rätseln, in Figuren mathematischer Art, z. B. in Vierecke, Kreuze, Sterne, beliebige Vielecke ꝛc., ist in neuester Zeit namentlich durch die illustrierten Wochenschriften sehr in Aufnahme gekommen. Es werden entweder die Worte oder Silben oder einzelnen Buchstaben von Sätzen, Namen ꝛc. auf die einzelnen Felder, in welche Figuren gedachter Art geteilt sind, passend gruppiert. Für solche Verteilung, also für die richtige Folge der einzelnen Teile des zu findenden Satzes oder Wortes dienen mancherlei Vorschriften, deren Nachachtung die richtige Folge ergibt. Insbesondere ist es auch der Gang gewisser Figuren des Schachspiels, namentlich des Springers oder Rössels, welcher das Gesetz der Reihenfolge bestimmt.

697. Magisches Quadrat. In ein Quadrat von 25 Feldern sollen 25 Buchstaben, und zwar drei **A**, zwei **D**, sechs **E**, zwei **G**, drei **I**, drei **L**, vier **N**, zwei **S**, folgendermaßen verteilt werden. Die erste obere Reihe von links nach rechts soll ebenso wie die erste Linie links von oben nach unten dasselbe Wort, welches eine Ackerfrucht bedeutet, enthalten, ferner die zweite Reihe von oben gleich der zweiten Linie von links ein Fremdwort für Vorbild, die mittlere Reihe und Linie einen Ausdruck für den Rest von Flüssigkeiten, die folgende Reihe und Linie eine preußische Stadt, endlich die letzte Reihe unten und äußerste Linie rechts einen Ausdruck für das Leiden. — Die Lösung folgt auf Seite 383.

698. Rösselsprung. Zahllos sind die Rätsel oder Scharaden, welche in Form des Rösselsprunges gekleidet, mit ihren 64 Silben auf die 64 Felder des Schachbrettes verteilt werden. Die Ordnung bei diesem Verfahren folgt dem Gange des Rössels oder Springers, der bei jedem Zuge auf dasjenige dritte Feld springt, welches um einen Schritt in gerader sowie um einen darauf folgenden Schritt in schräger Richtung von dem jedesmaligen Abgangsfelde entfernt liegt. (Lösung folgt auf Seite 383.)

kann	zur	Dr	le	selbst	nem	un	wer's
den	Spie	ist	Stra	dich	stirbt	ge	ei
doch	Wer's	trifft's	Bei	Ding	er	thut	ver
Im	Un	Und	e	se	hofft	in	than
oft	del	Mann	sehn	selbst	Wird	wie	Wenn
sen	ring	wür	gut	Ge	nicht	Thu'st	oft
christ	ge	sehr	dem	An	dir	gnä	wird
ge	bö	lich	di	dig	than	dein	du's

Rösselsprung.

so	er	dein	Blick	Wird	Sinn	Dich	im
die	rückt	al	das	auch	Wenn	ent	letz
glückt	ter	du	ihr	So	nach	flieht	be
das	schwand	das	Hand	zur	Gan	dir	Gan
klar	am	rück	hier	ze	zu	Geist	noch
bleibt	Glück	dich	Doch	nimm	sehnst	les	frisch
Paar	nicht	bald	Paar	ze	letz	Mit	sten
lang	te	noch	Wohl	dir	dein	froh	dir

Damentanz.



699. Damentanz. Während der Rösselsprung schon seit Jahrhunderten bekannt war und von berühmten Mathematikern, wie Euler, von Jänisch u. a., sogar wissenschaftlich behandelt wurde, ist die ganz ähnliche Aufgabe des Damentanzes erst in neuester Zeit — durch den noch lebenden Schachmeister M. Lange — erfunden und bekannt gemacht worden. Die Aufgabe besteht darin, die Dame auf abwechselnd geradem und schrägem Wege über sämtliche Felder des Brettes so zu führen, daß bei keinem späteren Zuge ein schon früher betretenes Feld noch einmal berührt oder auch nur überschritten werde. Auf Grund eines solchen Brettablaufes durch die Dame, oder sogenannten Damentanzes, sind auf S. 381 die einzelnen Silben einer Scharade verteilt, die ein dreisilbiges Wort zum Inhalt hat.

700. Das wandelnde Brüderpaar. Die zwölf Hauptabschnitte der vorliegenden Kreisfläche sind jeder in elf Felder geteilt, deren jedes eine bestimmte Silbe enthält. Jede elf Silben eines Abschnitts bilden die Worte einer Zeile für ein Rätsel, welches aus zwölf Zeilen besteht. Es sind nun zunächst in jedem Abschnitt die Silben richtig zu ordnen, dann die Zeilen zusammenzustellen und hierauf der Inhalt des darausentstandenen Rätsels, welches aus zwei Fragen besteht, zu lösen. (Lösung siehe S. 383 unten.)



Lösungen:

697.

L	I	N	S	E
I	D	E	A	L
N	E	I	G	E
S	A	G	A	N
E	L	E	N	D

698. Wer's kann, ist edel, christlich gut,
Und doch zur Strafe stirbt, wer's thut,
Wenn gnädig nicht dem bösen Mann
Gethan wird wie er selbst gethan.
Thust du's dir selbst in einem Ding,
Wird oft dein Ansehn' sehr gering;
Im Spiele trifft's dich unverhofft,
Bei Orden Unwürdige oft.

„Vergeben" in seinen verschiedenen Bedeutungen: verzeihen, vergiften, sich etwas vergeben, beim Kartenausteilen sich versehen, Orden verleihen.

699. Wohl dir so lang im ersten Paar
Dich froh die letzte noch beglückt;
Dein Sinn bleibt frisch, dein Blick noch klar,
Wird dir das Ganze nicht entrückt.
Mit letzter flieht bald alles Glück,
Wenn auch am Geist das Paar dir schwand;
Doch sehnst du dich nach ihr zurück,
So nimm das Ganze hier zur Hand.

„Jugendspiel".

700. Zum Schlusse der Spiele und Rätsel steht hier
Ein Freundespaar, allen bekannt schon, vor dir;
Sie wandeln als Brüder im Kreise herum,
Durch Gehen sie sprechen, sonst bleiben sie stumm.
Der große läuft zwölfmal so rasch durch den Raum,
Der kleine schleicht langsam, als rühr' er sich kaum.
Und dennoch erreichen die Brüder zugleich
Das letzte Ziel beide in ihrem Bereich.
Nun sage, oft schautest du sie, mir geschwind,
Wer diese nie rastenden Brüderchen sind?
Noch sag' mir, wie oft, wenn zum Ziel sie geführt,
Den kleinen der größ're hat beinah' berührt.

1. Die Uhrzeiger. 2. Sie decken sich während zwölf Stunden elfmal, und zwar das erste Mal kurz hinter der 1, das letzte Mal auf der 12.

Die dem Buche beigegebenen Tafeln sind folgendermaßen einzuheften:

Illustrir … Berlin.

Neue, p … rchen“

H. C. … esene
Märche … uflage.
Mit 50 … Titelbilde
von Her

H. C. … für
den Fa … 50 Text-
Illustrati … ℳ 3. 50.

H. C. A … und
Neu über … märchen.
„Anderser … sen“ und
von Erdr … iften 2c.
… ℳ 6.

Die schö … acht
für die … erwählt
und neu … o Text-
Illustrati … ch einer
Aquarelle … rt ℳ 4.

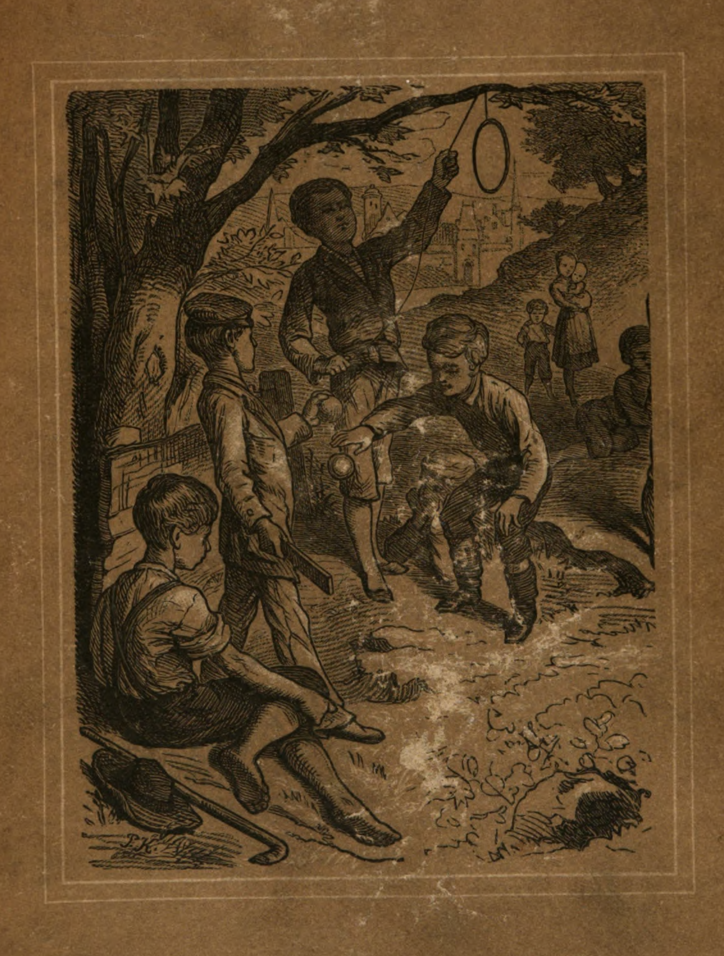
Die schö … acht
für den … arbeitet
von C. M … gner,
nebst einer … t ℳ 6.

Parabel … mmelt
von Hern … arbeitet
Mit 34 Te … Wien.
Ermisch. … onrad

Orienta … h alt-
… d per-
sischen Ueb … etke,
Franz O … Abbil-
dungen und … Titelbilde von Konrad Ermisch. Geh. ℳ 5. Eleg. kartonnirt ℳ 6.

Inhalt: 1. Das älte ägypt. Märchen vom verwunschenen Prinzen. Nacherzählt auf Grund des Papyrus Harris 500 und zu Ende geführt von Georg Ebers. 2. Sawitri, die Getreue. Episode aus dem Mahâbharata! Friedrich Rückerts Dichtung nacherzählt von Dorothea Waldner. 3. Chan Weißbart, der Schusterkönig. Persisches Märchen, frei nach dem Englischen von C. Michael. 4. Geschichte vom armen Brahmanen. Bengalisches Volksmärchen. Rev. Lal Behardi Day nacherzählt von C. Michael. 5. Der Fakir Scheik Farid. Indisches Märchen, frei nach dem Englischen von C. Michael. 6. Der Beherrscher der Gläubigen und sein Großwesir. Arabische Erzählung. a. Der Holzbauer und sein Esel vor dem Kalifen. b. Gjaffar, der Großwesir und der Bohnenhändler. 7. Von dem Manne, der ausging, sein Schicksal zu suchen. Indisches Märchen, nach dem Englischen bearbeitet von C. Michael. 9. Nal und Damajanti. Episode aus dem Mahâbharata. Friedrich Rückerts Dichtung nacherzählt von Dorothea Waldner. 9. Der Lastträger, die drei Schwestern von Bagdad und die drei Kalenter. Vier arabische Märchen aus „Tausend und eine Nacht“. Nach Alex. König von C. Michael. 10. Gulianar, die Granatapfelblüte. Indische Erzählung nach dem Englischen von C. Michael. 11. Prinz Ahmed und die Fee Pari-Bann. Indisches Märchen von C. Michael. 12. Rustan und Suhrab. Persische Heldengeschichte. Friedrich Rückert nacherzählt von C. Michael. 13. Prinz Affe. Indisches Märchen. M. Stockes nacherzählt von C. Michael. 14. Aladdin-Abusch-Schamats wunderbare Geschichte. Aegypt.-arab. Märchen. Uebertragen von Alex. König. Neu bearbeitet von C. Michael. 15. Der Ursprung des Opiums. Bengalisches Volksmärchen. Dem Rev. Lal Behardi Day nacherzählt von C. Michael 2c. 2c.

Zu beziehen durch alle Buchhandlungen des In- und Auslandes.



Spamersche Buchdruckerei in Leipzig.